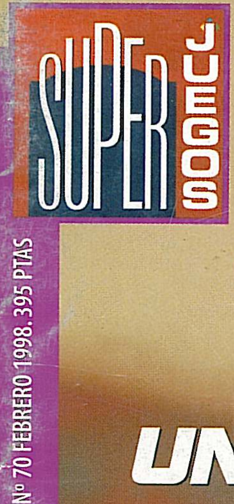
WINTER HEAT: SEGA INAUGURA SU OLIMPIADA

SUPER JUEGOS

¡NUEVO!



LO IMPORTANTE ES GANAR

REGALO SUPER TRUCOS

UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

Nº 70 FEBRERO 1998. 395 PTAS



UN GENIO DE PLASTILINA

SKULL MONKEYS

DESCUBRE EL JUEGO DE PLATAFORMAS MAS ORIGINAL Y SORPRENDENTE DEL MOMENTO



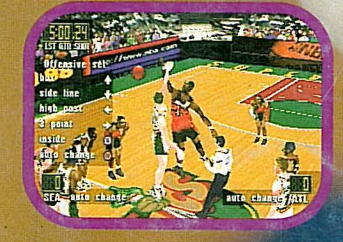
ESPECIAL MADE IN JAPAN

- YOSHI'S STORY
- KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE
- WINNING ELEVEN 3
- ROCKMAN DASH
- BURNING RANGERS
- XENOGEARS
- GRANDIA

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS





NOVEDADES PLAYSTATION

NAGANO WINTER OLYMPICS'98 • RASCAL • NBA PRO'98 • BUST-A-MOVE 3 DX • JET RIDER 2 • BLOODY ROAR • POINT BLANK





LOS SUPER JU

Ya no somos nosotros, sino vosotros los que tenéis que puntuar. Repitiendo la experiencia del año pasado, os pedimos que votéis los mejores de 1997. Tomaros vuestro tiempo, pero no olvidéis que debéis mandar los cupones antes del día 10 de Marzo.





PlayStation

- ★ FINAL FANTASY VII
- ★ BROKEN SWORD II
- ★ SOUL BLADE
- ★ I. S. SOCCER PRO
- ★ RAGE RACER
- ★ PARAPPA THE RAPPER
- ★ V-RALLY
- ★ S.F. EX PLUS ALPHA
- ★ ABE´S ODDYSEE
- ★ FORMULA 1 ´97
- ★ TIME CRISIS
- ★ ACE COMBAT 2
- ★ TOMB RAIDER II
- ★ CASTLEVANIA:SOTN

Saturn

- ★ SEGA AGES
- ★ DIE HARD ARCADE
- ★ DARK SAVIOR
- ★ NUCLEAR STRIKE
- ★ FIGHTERS MEGAMIX
- ★ RESIDENT EVIL
- ★ SONIC JAM
- ★ KING OF FIGHTERS'95
- ★ LAST BRONX
- ★ DUKE NUKEM 3D
- ★ MARVEL SUPERHEROES
- ★ SONIC R
- ★ QUAKE
- ★ NBA ACTION´ 98

Nintendo 64

- ★ SUPER MARIO 64
- ★ PILOTWINGS 64
- ★ SHADOWS OF EMPIRE
- ★ TUROK: D. HUNTER
- ★ WAVE RACE 64
- ★ I.S.SOCCER 64
- ★ KILLER INSTINCT GOLD
- ★ MARIOKART 64
- ★ LYLAT WARS
- ★ GOLDENEYE
- ★ EXTREME-G
- ★ FIFA 98
- ★ TOP GEAR RALLY
- ★ DIDDY KONG RACING

Super Nes

- ★ FIFA 98
- ★ TERRANIGMA
- ★ KIRBY´S FUN PACK

Mega Drive

- ★ THE LOST WORLD
- ★ FIFA 98
- ★ VIRTUA FIGHTER II

GameBoy

- ★ EL TEMPLO DEL SOL
- ★ D. KONG LAND 3
- ★ TETRIS PLUS

Mejores Gráficos

- ★ GOLDENEYE (PSX)
- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)

Mejor Música FX

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ HERCULES (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ SEGA TOURING CAR (SAT)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)
- ★ FIFA R. AL MUNDIAL 98 (PSX)
- ★ MUNDODISCO II (SAT-PSX)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)



Mejor Juego'97

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ KOF 95 (SATURN)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ DARK SAVIOR (SATURN)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ FIFA 98 (PSX-N64)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)

El más esperado

- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ ZELDA 64 (N64)
- ★ THE HOUSE OF DEAD (SAT)
- ★ METAL GEAR SOLID (PSX)
- ★ VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)
- ★ CASTLEVANIA 64 (N64)

MEJOR CONSOLA

- ★ PLAYSTATION
- ★ SATURN
- ★ NINTENDO 64

JEGOS DEL 97





Beat'em-up

- ★ KOF 95 (SAT)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)
- ★ MARVEL SUPERHEROES (PSX-SAT)
- ★ FIGHTERS MEGAMIX (SAT)
- ★ TOBAL No. 1 (PSX)
- ★ SOUL BLADE (PSX)



Shoot'em up

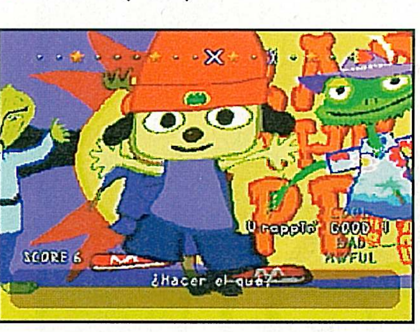
- ★ RAYSTORM (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ DUKE NUKEM 3D (PSX-SAT-N64)
- ★ ACE COMBAT 2 (PSX)

Conducción

- ★ WAVE RACE 64 (N64)
- ★ RAGE RACER (PSX)
- ★ WIPEOUT 2097 (SAT)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ FELONY 11-79 (PSX)

Plataformas

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC JAM (SATURN)
- ★ CRASH BANDICOOT 2 (PSX)
- ★ CROC (PSX)

Deportivo

- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ NBA ACTION' 98 (SAT)
- ★ FORMULA 1'97 (PSX)
- ★ TENNIS ARENA (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ FIFA R. AL M. 98 (PSX-N64)

Aventura-RPG

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DARK SAVIOR (SAT)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ TERRANIGMA (SNES)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)

Puzzle-Estrategia

- ★ S.P. FIGHTER II TURBO (SAT-PSX)
- ★ TRANSPORT TYCOON (PSX)
- ★ BUST-A-MOVE 3 (SATURN)
- ★ C&CONQUER II: RED ALERT (PSX)
- ★ WARCRAFT II (SAT-PSX)
- ★ RISK (PSX)

MEJOR JUEGO PLAYSTATION
Final Fantasy VII
____

MEJOR JUEGO SATURN
____

MEJOR JUEGO NINTENDO 64
____

MEJOR JUEGO SUPER NINTENDO
____

MEJOR JUEGO MEGA DRIVE
____

MEJOR JUEGO GAMEBOY
____

MEJORES GRAFICOS
____

MEJOR MUSICA FX
____

MEJOR EL MAS ESPERADO
____

MEJOR MEJOR JUEGO DEL 97
____

MEJOR JUEGO BEAT'EM-UP
____

MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP
____

MEJOR JUEGO PLATAFORMAS
____

MEJOR JUEGO DE CONDUCCION
____

MEJOR JUEGO DEPORTIVO
____

MEJOR JUEGO DE AVENTURA-RPG
____

MEJOR JUEGO PUZZLE-ESTRATEGIA
____

MEJOR CONSOLA
____

Elige tu juego preferido según cada apartado (sólo una respuesta por categoría) y envía este cupón antes del 10 de Marzo a: Ediciones Reunidas S.A. C/O´Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «**SUPER JUEGOS 97**».

NOMBRE..APELLIDOS..
DIRECCION...
POBLACION..C.P.....................
PROVINCIA...TELEFONO...........................

En portada

Klogg es el nombre del malo de la historia. Después de vagar por el espacio, sus huesos dieron a parar al planeta Idznak, el hogar de los Skull Monkeys. Estos seres son unas criaturas singulares con cuerpo de mono y una calavera por cabeza (más o menos como R. DREAMER pero a la inversa). Klogg somete a los Skull Monkeys y planea construir una enorme nave con la que destruir The Neverhood, el planeta de los Klaymen. Este es el argumento de la nueva joya de DREAMWORKS, un plataformas de una calidad jamás vista en *PLAYSTATION*. Su sorpresivo desarrollo, su peculiar sentido del humor y su universo de arcilla componen un conjunto totalmente inédito. Nada menos que más de una veintena de fases y unos 120 subniveles aseguran horas y horas de diversión. Adéntrate en su magia.

sumario nº 70

Super nuevo

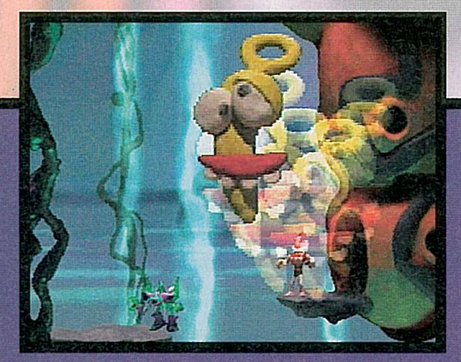


Secciones

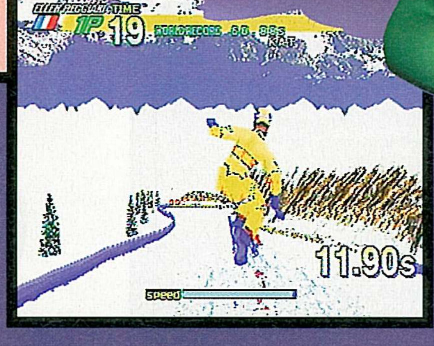


A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
y Javier Bautista
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano,**
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: **Félix Trujillo**
Tesorería: **Ignacio García**
Marketing: **Marisa Casas**
Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Alicia del Pozuelo**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



Si echamos un vistazo hacia atrás para contemplar lo mucho y bueno que nos ha dejado el año 97, seguro que la mayoría de nosotros firmaría con los ojos cerrados que este 98 fuera, por lo menos, igual de alucinante. Como eso sólo el tiempo nos lo dirá, será mejor que nos centremos en lo conocido y empecemos a pensar cuáles fueron los juegos y sistemas que hicieron del 97 uno de los mejores años del mundo del videojuego. Nosotros tenemos nuestra opinión pero es la vuestra la que cuenta. Para facilitaros las cosas, os hemos preparado una lista con los más destacados por sistemas, géneros y otros apartados. Rellenadla con vuestra opinión y enviadla a la dirección indicada.









ASES D



Como ya hicimos el año pasado, ha llegado el momento de conocer quiénes han sido los grandes triunfadores de esta temporada recién finalizada. La decisión, no podía ser de otra forma, os corresponde a vosotros. Para facilitaros vuestra elección, en las páginas 2 y 3 encontraréis una lista con los títulos más destacables y los apartados en que compiten.



EL 97





Editorial

Al no haber suficientes consolas instaladas, las *third parties* se dedican a otros soportes. Al no haber juegos, los usuarios se decantan por otros sistemas. Esta es la «pescadilla que se muerde la cola» que sufre SATURN.

MARCOS GARCÍA

CIFRAS Y LETRAS

Después de la exitosa campaña navideña, es hora de analizar las cifras de ventas que las compañías envían a la prensa. En primer lugar, según SONY ya hay 450.000 ***PSX*** instaladas en los hogares de **España**. Estos dígitos pueden sembrar la incredulidad, pero cuando distribuidoras del calibre de ELECTRONIC ARTS ESPAÑA anuncian el agotamiento de su FIFA (unas 82 mil unidades más las que se vendan después de la reposición), todo parece que sí que concuerda. Sin duda ha sido la campaña más exitosa desde el añorado *boom* de principios de esta década, pero por desgracia no todos han comido de ese pastel. Si bien NINTENDO, a pesar de quedarse muy lejos de ***PSX***, parece que ha cumplido con sus expectativas de venta, SEGA parece ser la gran derrotada. Los nuevos proyectos (¿nueva consola para Navidad?) en los que está concentrada la compañía japonesa, han hecho que quizá los mejores títulos de esta consola hayan sido retrasados, perdiendo el tirón necesario para cualquier consola como son juegos rompedores. Quizá sea una inversión de futuro, o quizá una metedura de pata.



Al contrario de lo ocurrido en otros años, tras la locura navideña las compañías han decidido no tomarse un pequeño respiro y ya están a la gresca con sus novedades para la primavera. A nosotros este nuevo afán laboral nos parece estupendo, y sólo podemos desear que sigan sacando juegos «a todo trapo» y todo el año. Sería la mejor noticia.

VIRGIN INTERACTIVE

MASTERS OF TERÄS KASI, STAR WARS LLEGA A LAS MANOS... DE VIRGIN

El juego de lucha en 3D MASTERS OF TERÄS KASI, protagonizado por los personajes de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, será distribuido finalmente en nuestro país por VIRGIN y no por ERBE, como venía siendo habitual en los productos de la saga de LUCAS ARTS. No sabemos lo motivos que han provocado este repentino cambio, pero lo que es seguro es que no afectará en absoluto a la distribución.

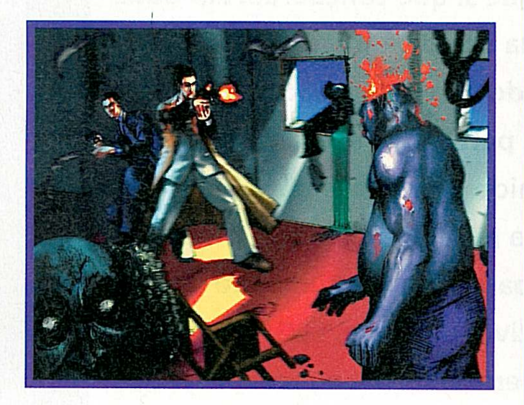


*El carisma de la saga STAR WARS es motivo más que suficiente para que varios miles de seguidores corran a comprar cada producto protagonizado por ellos. En **SUPER JUEGOS**, de hecho, hay varios.*



SEGA

SATURN VUELVE A LA CARGA CON NUEVOS E INTERESANTES TITULOS



Parece que la llegada del nuevo año ha aportado nuevas energías a SEGA ESPAÑA, y muy pronto los usuarios de ***SATURN*** tendrán una interesantísima lista de juegos con los que saciar sus ansias lúdicas. Además de los muchos títulos que encontraréis en este número, dentro de muy poco tiempo podréis disfrutar de THE HOUSE OF DEAD y de RIVEN. RIVEN es la espectacular secuela del juego de inteligencia MYST, que tantos quebraderos de cabeza nos dio. En cuanto a THE HOUSE OF DEAD, se trata de la esperada conversión de la recreativa del tipo VIRTUA COP que todos conocéis de los salones.



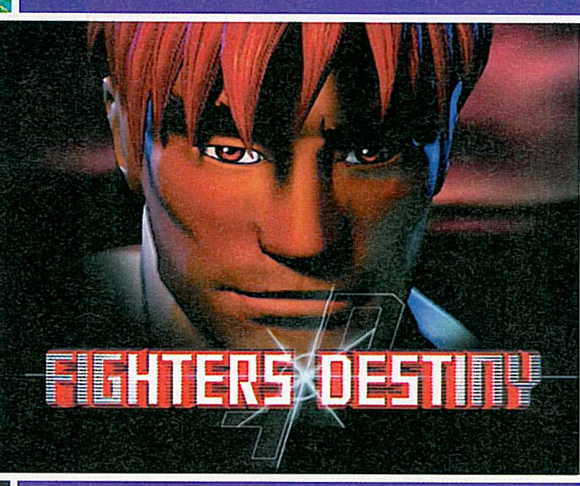




INFOGRAMES

INFOGRAMES DARA EL GRAN GOLPE

La compañía francesa nos acaba de facilitar su lista de lanzamientos para ***PSX*** y ***NINTENDO 64*** para los próximos meses. Para ***PLAYSTATION*** sacará el programa deportivo SNOW RACER, la conversión del clásico de recreativas SUPER PANG COLLECTION y una nueva entrega del fenómeno Megaman con MEGAMAN BATTLE & CHASE. En cuanto a ***NINTENDO 64***, INFOGRAMES nos ofrecerá FIGHTERS DESTINY, un juego de lucha en 3D del que dicen los entendidos que será el mejor del género en esta consola.



ELECTRONIC ARTS

YA ESTA EN MARCHA NEED FOR SPEED 3

Tocando casi todos los géneros, ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con una nueva remesa de juegos. De todo lo mencionado, lo más destacable quizá sea NEED FOR SPEED 3, otra entrega de una de las sagas más importantes de EA.

ELECTRONIC ARTS está preparando otra demostración de poderío con una nueva avalancha de títulos para casi todas las consolas existentes. Por empezar por algún lado, para ***PLAYSTATION*** ya están trabajando en NEED FOR SPEED 3 y, por lo que hemos podido ver, todo apunta a que será la entrega más salvaje y trepidante de todas. Nuevos modos de juego, un tratamiento gráfico diferente y una jugabilidad alucinante parecen ser las piedras angulares de este nuevo proyecto. Otros juegos para esta consola serán el programa de estrategia DARK OMEN, el videojuego de acción basado en los dibujos animados REBOOT y la aventura en perspectiva isométrica DIABLO. Para ***SATURN***, ya están terminadas las versiones de NBA LIVE'98 y NHL'98.

PROEINSA



DEATHTRAP DUNGEON, EL RIVAL MAS SALVAJE DE LARA CROFT

Programado por EIDOS para ***PLAYSTATION***, DEATHTRAP DUNGEON se presenta como una de las alternativas más interesantes al fantástico TOMB RAIDER 2. Ambientado en el medievo, esta aventura comparte algunas cosas con el juego de CORE, pero le añade unas dosis mayores de acción, más salvajismo y la posibilidad de vivirse desde el punto de vista de dos personajes distintos. Gráfica y técnicamente es una verdadera maravilla, y dicen que sus dimensiones son aún más enormes que las de TOMB RAIDER 2.

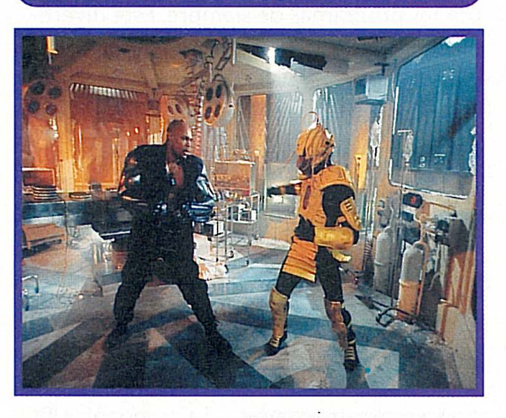
BANDAI

EL FENOMENO TAMAGOTCHI LLEGA TAMBIEN A GAME BOY

La popular mascota virtual que revolucionó el mundo del entretenimiento el pasado año, tiene desde ahora una versión para la portátil de NINTENDO. Aunque en muchos aspectos es igual al original, el juego de ***GAME BOY*** incorpora novedades como la posibilidad de bautizar a nuestras mascotas o de criar tres de ellas a la vez. También encontraréis opciones de juego nuevas, competiciones con otros huevos y la originalidad de que, en ***GAME BOY***, nuestros progresos se salvan automáticamente al apagar tu ***GB***.



CINE



MORTAL KOMBAT ANNIHILATION, LA LEYENDA CONTINUA

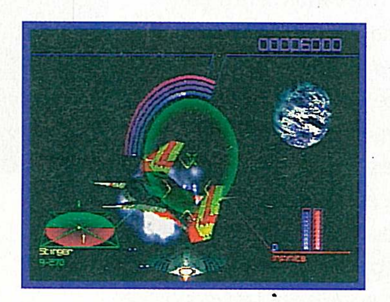
La nueva incursión cinematográfica inspirada en la saga de videojuegos MORTAL KOMBAT con actores reales, llegará a **España** en Abril. En esta entrega los efectos especiales por ordenador se han potenciado increíblemente y, ahora, unidos a las artes marciales, nos ofrecerán uno de los espectáculos más impresionantes del cine de acción. Muchos de los actores repiten, pero en esta ocasión hallaréis interesantes incorporaciones en esta fantástica producción que ahora ha contado con muchos más medios.





PLAYSTATION

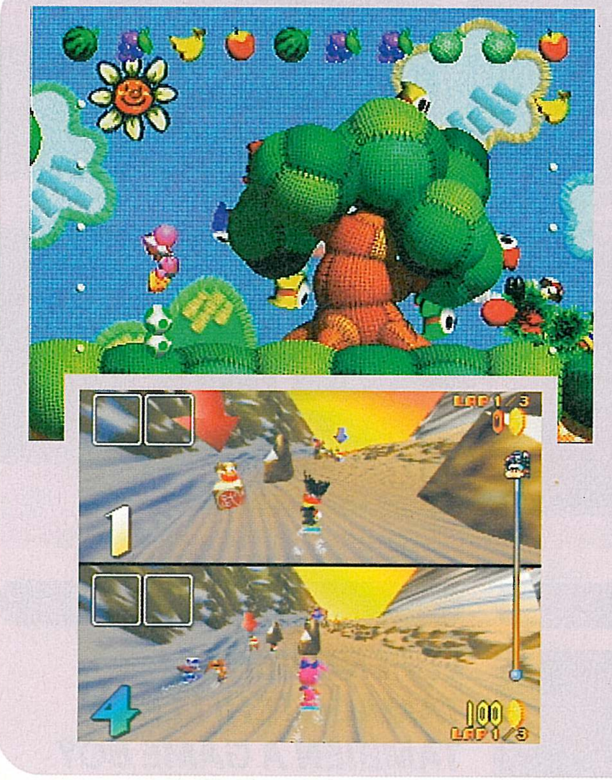
PASADO Y FUTURO SE DAN LA MANO EN PSX CON PSYGNOSIS



Como todos sabéis, la compañía británica no es de las que gustan vivir de las rentas o repetir el esquema de algunos de sus éxitos una y otra vez sin apenas cambios. PSYGNOSIS casi siempre apuesta por lo más difícil y novedoso. Decimos casi porque, con la versión para **PSX** del clásico de 8 y 16 *bits* SENTINEL, romperán una lanza por los programas de siempre. Este divertidísimo título y BLAST RADIUS, un *shoot´em-up* parecido a COLONY WARS pero con un planteamiento más arcade, llegarán a **España** a partir del próximo mes de marzo.

NINTENDO

JUEGOS PARA TODOS LOS SISTEMAS



Los responsables en **España** de dicha compañía hacen todo lo posible para que sus sistemas tengan novedades. Así por ejemplo, a lo largo de los próximos tres meses los poseedores de ***NINTENDO 64*** verán la llegada del juego de habilidad TETRISPHERE, del programa SNOWBOARDS KIDS y del esperado juego de plataformas YOSHI´S STORY. Para ***SNES*** tendrán TIMON & PUMBA, una colección de minijuegos protagonizada por personajes de EL REY LEON. Por último y para ***GAME BOY***, tendrán las novedades de los PITUFOS 3 y POCKET BOMBERMAN.

UBI SOFT

TONIC TROUBLE, UNA OBRA MAESTRA PARA NINTENDO 64

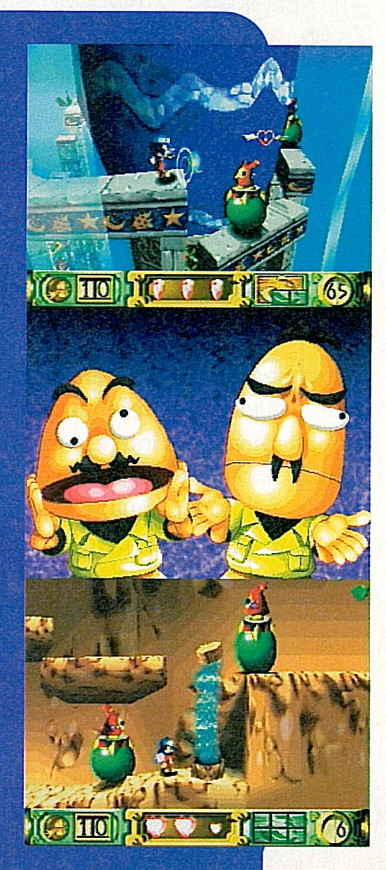


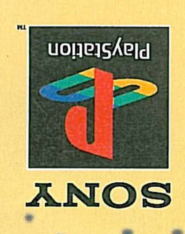
La compañía UBI SOFT está trabajando en una idea que puede convertirse en la sensación de ***NINTENDO 64*** en el género de plataformas. Se llama TONIC TROUBLE, tiene un cierto parecido con RAYMAN y una calidad gráfica absolutamente excepcional en la que destaca el hecho de que todo esté en alta resolución.
Muchos aspectos de este esperado TONIC TROUBLE permanecen aún en secreto, pero todo apunta a que tendrá unas dimensiones mastodónticas y la jugabilidad de los grandes clásicos de plataformas.

SONY

PLAYSTATION ARRASA TODAS LAS PREVISIONES DE VENTAS EN ESPAÑA

Ya empiezan a salir algunas cifras de ventas y, aunque no tenemos aún las de otras compañías y sistemas, estamos por declarar directamente a ***PLAYSTATION*** como la gran vencedora de esta pasada campaña navideña. Esto, que en otras circunstancias sería un tanto arriegado decirlo, se debe a sus mareantes cifras: 450.000 consolas (contando las ya instaladas) y, nada menos, que 65.000 FINAL FANTASY VII. Desde aquí les felicitamos por este auténtico éxito. En lo que se refiere a sus próximas novedades, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA sacará a principios de primavera los juegos de NAMCO KLONOA y POINT BLANK. KLONOA es un plataformas estilo PANDEMONIUM, y en cuanto a POINT BLANK, se trata de la conversión de la recreativa de disparo y del segundo juego que utiliza la pistola ***G-CON 45***. Otros títulos de SONY serán FLUID, la versión europea del título conocido en **Japón** como DEPTH, y TREASURE OF THE DEEP, una fantástica aventura submarina que cautivará a los amantes de los juegos con muchas y variadas misiones.





Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
Exclusivo para PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
No le des más vueltas.









figura 2



figura 1







No le des más vueltas.

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

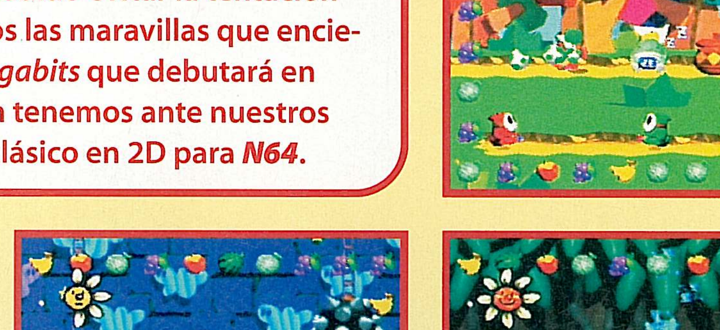


© 1997 UEP Systems, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. "" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

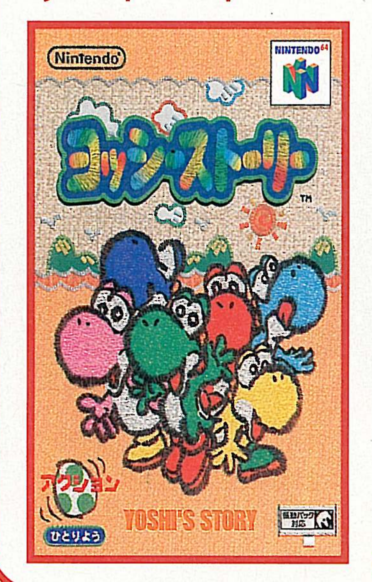
TBWA



Yoshi´s Story, el cartucho más esperado de ***Nintendo 64*** junto a Banjo Kazooie y Zelda 64: Ocarina of Time apareció en tierras japonesas a finales del pasado mes de Diciembre, y no hemos podido evitar la tentación de conseguirlo para contaros las maravillas que encierra este cartucho de 128 *Megabits* que debutará en nuestro país en Abril. Por fin tenemos ante nuestros ojos el primer plataformas clásico en 2D para ***N64***.



En la primera fase del juego no tendremos demasiadas complicaciones para reunir las 30 preciadas piezas de fruta que nos catapultarán al segundo escenario. Si libráis al peculiar perro que se encuentra encadenado a un poste de madera os mostrará el camino correcto a seguir y algunos secretos de la fase como los corazones gigantes.



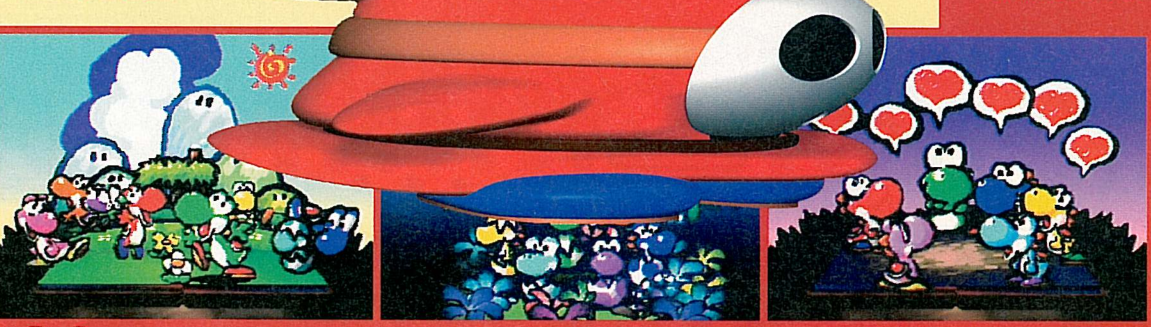




YOSHI'

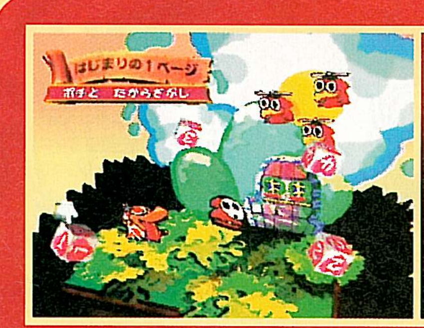
Nada más introducir el cartucho en la consola y ponerla en marcha seremos sorprendidos con una delirante cancioncilla que nos obligará a pulsar Start rápidamente para jugar.

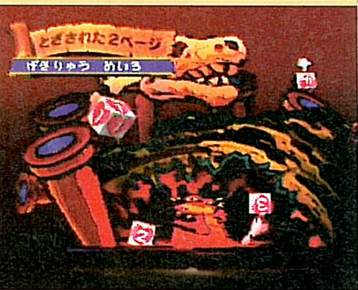
El verano pasado todos teníamos la esperanza de poder compartir las fechas navideñas con **Yoshi's Story**, uno de los cartuchos más esperados de la temporada. Pero poco a poco las noticias que nos llegaban de **Japón** nos hacían presagiar que tendríamos que esperar algunos meses para tomar contacto con la última obra de **Shigeru Miyamoto**, aunque en esta ocasión sólo aparece como supervisor del producto. **Yoshi's Story** no es la segunda parte de Yoshi´s Island, ni siquiera nos recordará a él en su desarrollo, porque se ha optado por un desarrollo algo más básico y acorde con el tipo de público al que va dirigido el juego en **Japón**. Este cartucho de 128 *Megabits* nos ofrece un despliegue au-



Intro. Poco que reseñar en una *intro* que no pasará a los anales del videojuego como una de las mejores. Una colección de cuatro pantallas semiestáticas y la aparición de nuestros seis Yoshis son el pobre bagaje de un cartucho de 128 *Megabits* que podía haber dado más de sí en este apartado.







Seis Mundos. Yoshi's Story consta de 24 fases repartidas en seis mundos. Quizá la única pega es que tan sólo tendremos que completar seis de estas fases para finalizar el juego. Por eso los muchachos de NINTENDO nos han preparado algunas sorpresas como encontrar los tres corazones gigantes que nos abrirán nuevos caminos o el *handicap* de recoger 30 melones por fase para alargar la vida del juego.





Nintendo 64

S STORY



diovisual sin precedentes en el terreno bidimensional, con un entorno gráfico delirante y psicodélico y que nos demuestra la calidad creativa de sus grafistas. Todos los personajes han sido renderizados, y los escenarios parecen salir de nuestro televisor y convertirse en texturas reales en las que no se nota la resolución y en los que se emplean varios planos de *scroll* para resaltar su peculiar estilo gráfico. En la versión japonesa se logran 60 *frames* por segundo. Los niveles más agradecidos son el de la jungla, el escenario de los motivos bordados y la tela vaquera y los pasajes submarinos. El control de Yoshi se realiza a través del mando analógico y es perfecto. En cuestión de segundos saltaremos, lanzaremos nuestra lengua y arrojaremos los famosos huevos de Yoshi con gran precisión. Afortunadamente, el factor jugabilidad sigue siendo uno de los más cuidados por NINTENDO. **Yoshi's Story** cuenta con 24 fases repartidas en seis episodios. Para finalizar el juego tan sólo tendre-

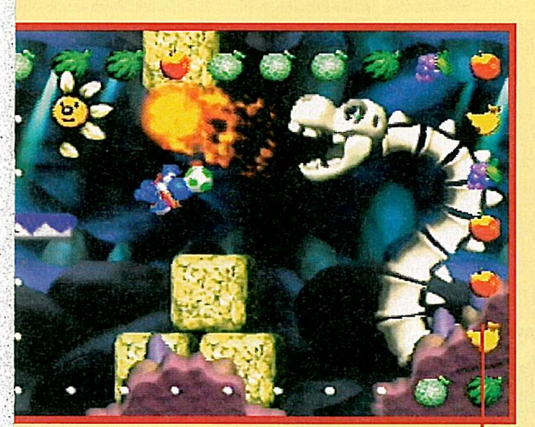
SUPER Information CARTUCHO 128 MEGABITS • PRODUCTOR NINTENDO • PROGRAMADOR NINTENDO





mos que completar una por episodio, aunque podremos variar la ruta y acceder a nuevas fases si nuestra habilidad y perspicacia nos lo permiten a la hora de encontrar corazones gigantes. La primera impresión a la hora de jugar es que **Yoshi's Story** es ligeramente corto, sobre todo si tenemos en cuenta, además de las exiguas seis fases, que una vez que recojamos 30 piezas de fruta daremos por concluido el nivel, pudiéndonos terminar el juego en muy poco tiempo. Así que tendremos que exprimir un poco más el juego y acceder a sus secretos, como encontrar los tres corazones gigantes de cada fase o recoger 30 melones. Otro aspecto interesante del juego es la incomparable banda sonora, extraña donde las haya, en la que se mezclan todo tipo de estilos musicales. El *Rumble Pak* una vez más se convierte en el rey de la fiesta, y convertirá las partidas con **Yoshi's Story** en un cúmulo de vibraciones lúdicas dignas de mención. Y esto es a grandes rasgos el primer contacto con la versión japonesa de **Yoshi's Story**, un juego que incorporará bastantes mejoras y novedades en la versión americana y europea y que peca de ser algo corto y facilón, aunque sigue demostrando la aptitud de NINTENDO a la hora de programar sus juegos. En **Yoshi's Story** impera la cantidad sobre la calidad, pero tendrá que sufrir cambios importantes en la dificultad si quiere convertirse en el clásico que habíamos soñado.

THE ELF



*Al igual que en el clásico de **Super Nintendo** Yoshi's Island, en esta versión de 64 bits utilizaremos los huevos de Yoshi, con perdón, para acabar con los enemigos. Procurad no quedaros nunca sin estos huevos o lo pasaréis muy mal.*





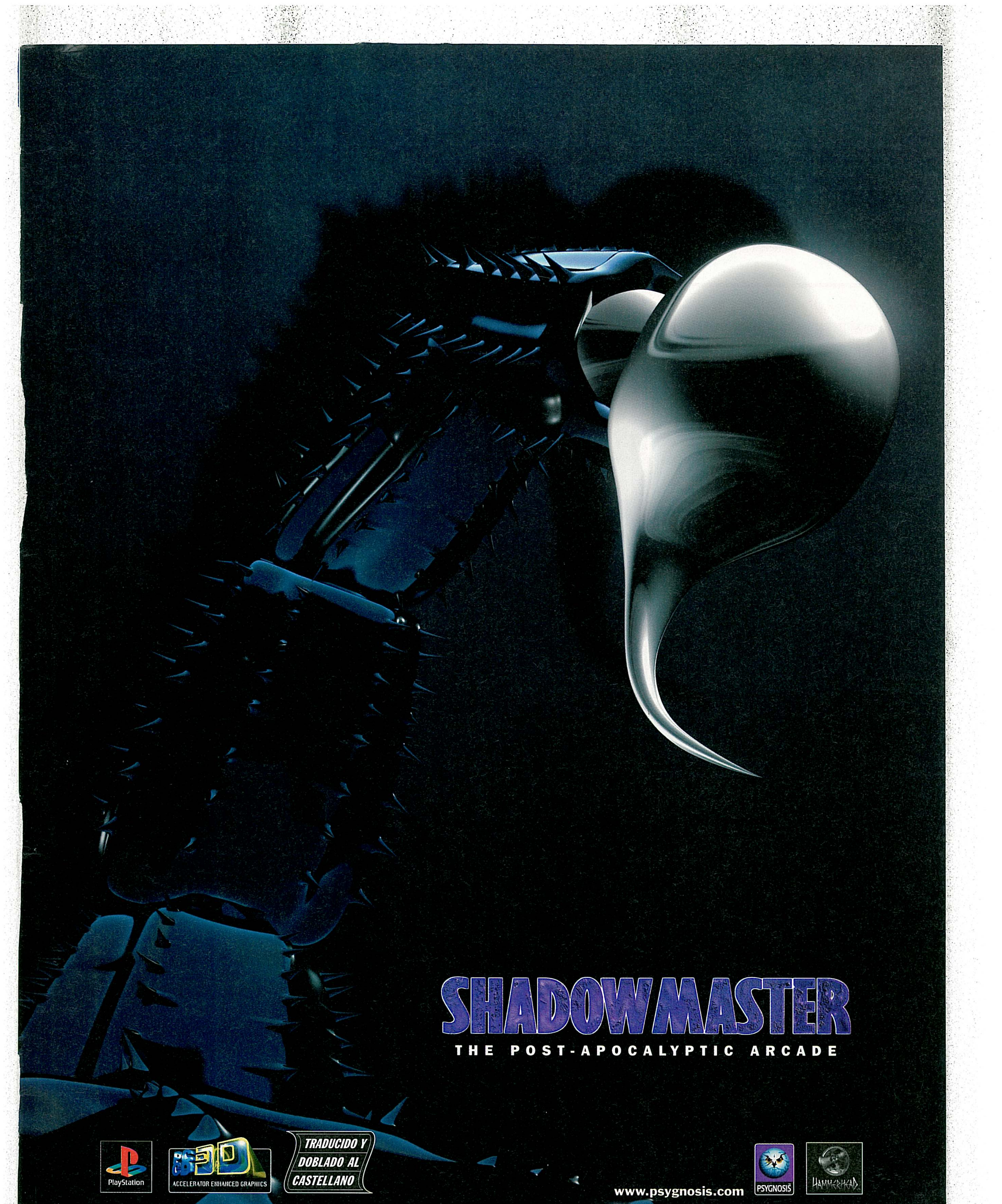
Flora y fauna. Las criaturas que saldrán a nuestro paso en **Yoshi's Story** son de lo más variado, pintoresco y original. En las pantallas de abajo podréis observar una pequeña colección de algunos de estos seres que en más de una ocasión os harán soltar auténticas carcajadas. El ingenio de los desarrolladores y grafistas de NINTENDO JAPON ha vuelto a crear un bestiario antológico e inimitable.



El amedrentador de calabazas flamígero intentará asustaros en la fase del volcán. Un buen huevazo en pleno rostro y ya está.



Este dragón os permitirá viajar en su cálido lomo a cambio de que le libréis de los numerosos enemigos que vuelan por la zona.

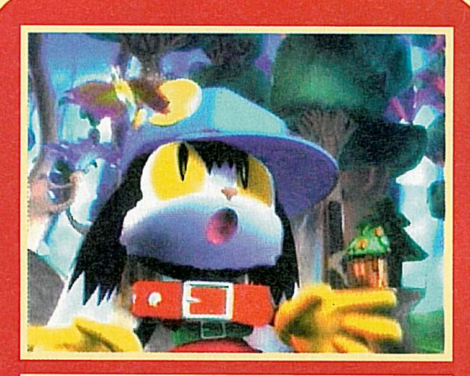

SHADOW MASTER
THE POST-APOCALYPTIC ARCADE
PlayStation
ACCELERATOR ENHANCED GRAPHICS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
www.psygnosis.com
PSYGNOSIS
HAMMERHEAD
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

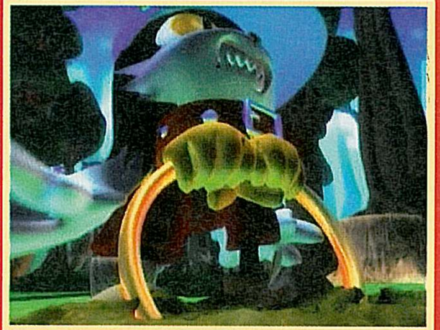


Aunque todas las miradas depositadas en NAMCO se dirigen al esperadísimo TEKKEN 3, la factoría de sueños japonesa nos ha vuelto a sorprender con un gran plataformas con entorno vectorial repleto de colorido y preciosistas escenarios que está causando furor en Japón. Su nombre: KAZE NO KLONOA

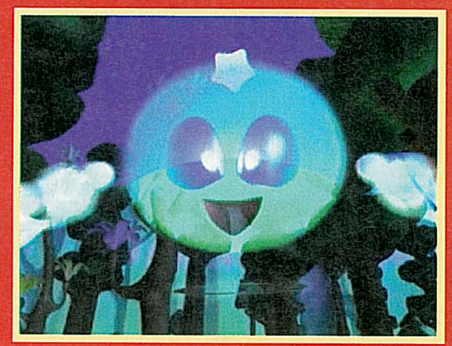
KLONOA

Desde el pasado 11 de Diciembre nuestros siempre envidiados amigos japoneses tienen la oportunidad de disfrutar con la penúltima, de momento, creación de NAMCO (la última ha sido el esperado *RPG* TALES OF DESTINY), un colorista arcade de plataformas llamado **KAZE NO KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE**. Los próximos lanzamientos de NAMCO tras estos dos lanzamientos serán PAC MAN GHOST ZONE y su majestad TEKKEN 3, aunque seguro que los magos de Namco se sacan algo de su inagotable chistera. **KLONOA** utiliza un soberbio *engine* vectorial a 60 *frames* por segundo (en la versión *NTSC* por supuesto) para recrear un plataformas de puro desarrollo bidimensional en el que tendremos un camino marcado de principio a fin, con sus correspondientes variaciones y rutas a elegir, y que nos llevará por los más ingeniosos y preciosistas decorados poligonales que hayáis podido imaginar jamás. La representación gráfica del simpático protagonista y los enemigos menores se realiza con *sprites* normales y corrientes para darle ese toque de plataformas clásico y más carismático en 2D. Muchos pensaréis que **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE** puede resultar un arcade limitado o excesivamente lineal. O aún peor, puede acudir a vuestra intrincada mente la traumática imagen del infame y limitado PANDEMONIUM (la segunda parte del *bluff* norteamericano es totalmente patética). Pero nada más lejos de la reali-











Intro. En la *intro* podremos observar maravillados el grado de perfección que ha alcanzado NAMCO en este apartado. La animación con que ha sido dotado Klonoa, el protagonista del juego, en las secuencias CG le convierten en una criatura casi real. En esta secuencia nuestro simpático gato «orejesco» se encuentra un extraño anillo que de pronto cobra vida convirtíendose en su nuevo amigo Hupo, un ser esférico procedente de Phantomile, el país de los sueños. A partir de ese momento Hupo pasará a convertirse en el poderoso arma de Klonoa con el que podrá atrapar a los enemigos y lanzarlos en cualquier dirección, o utilizarlo para realizar un doble salto de gran utilidad.



Las primeras fases nos servirán de entrenamiento para conocer y depurar las técnicas ofensivas y defensivas de Klonoa. No os dejéis cautivar por los bellísimos escenarios.



La variedad gráfica de las 14 fases que posee **Klonoa** es impresionante, y ningún escenario os recordará a otro visto anteriormente. Como prueba de ello aquí tenéis algunos momentos cumbre de este sobresaliente título.

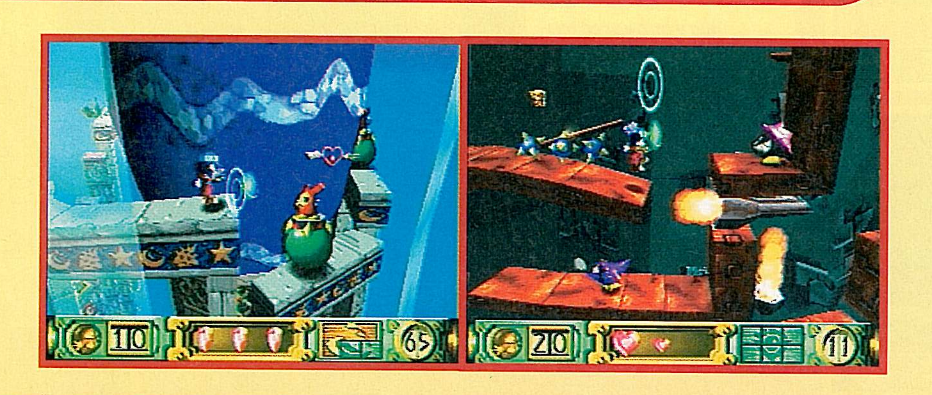
dad. Estamos hablando de NAMCO, y eso significa la más alta calidad en cualquiera de sus apartados, y **Klonoa** no iba a ser menos. Todo en **Klonoa** ha sido realizado para que entre por nuestros ojos y nos transporte a un alegórico mundo de fantasía en el que cada escenario, personaje y situación derrocha colorido,ingenio y encanto por los cuatro costados. Desde el primer momento en que observéis la *intro* y comience la primera partida os daréis cuenta a qué me estoy refiriendo. Klonoa, el protagonista, es una especie de gato con largas orejas articuladas; su ayudante, Hupo, una simpática y esférica criatura del onírico reino de Phantomile, un mundo imaginario formado por los sueños de todos los mortales. Hupo se convertirá en el amigo y arma de Klonoa, y con él podrá capturar a la mayoría de los enemigos y lanzarlos contra otros seres, utilizarlo como doble salto para acceder a altas plataformas o salvarse de una caída en un salto mal calculado. El control del personaje en todas sus acciones es perfecto, y tan sólo utiliza dos botones del *pad* (para este juego no hace falta más), trayéndonos a la memoria pasajes de nuestros juegos favoritos de plataformas, pero en esta ocasión engalanados por alegres texturas y un mágico universo que



Super Final Bosses. Al final de cada una de las seis fases normales de **Klonoa** nos enfrentaremos a una gigantesco enemigo de impresionante factura técnica y plástica. La gran imaginación de los programadores y grafistas de NAMCO ha dotado a estos engendros vectoriales de una riqueza de patrones de ataque sin precedentes. Acabar con el primero no es muy difícil, pero a partir del segundo tendréis que agudizar vuestro ingenio para encontrar su punto débil y exterminar su barra de energía. La fase 7 esconde tres *Final Bosses* más.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO













Durante todo el juego seremos recompensados con numerosas secuencias de diálogos de ambos protagonistas con el resto de personajes del juego. Las voces con que se ha dotado a cada unos de ellos son realmente graciosas.



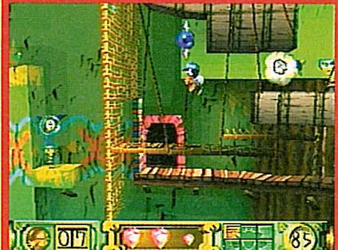
KLONOA

para nada resulta frío y artificial pese a estar formado por polígonos. Como no podía ser de otra forma, la factoría NAMCO ha dotado a **Klonoa** de una banda sonora de ensueño que alcanza tintes épicos en las escenas dramáticas del juego, y muy en especial en la *extro* final, donde más de uno dejará escapar una lagrimita de emoción al observar las imágenes y escuchar el emotivo sonido del piano que las acompaña. Sin duda estamos ante una de las mejores secuencias finales creadas para un videojuego. **Klonoa: Door to Phantomile** posee un total de siete fases, llamadas *Vision* en esta ocasión. Las seis primeras constan de dos subniveles cada una y un alucinante *Final Boss*. Y digo alucinante porque tanto la recreación gráfica como los patrones de ataque y la manera de acabar con ellos son muestra del buen hacer y el cariño con que NAMCO ha afrontado este ambicioso proyecto, porque hacía mucho tiempo que no nos obsequiaba con un juego de plataformas. En la séptima fase el desarrollo cambiará por completo, y tendremos que enfrentarnos a tres *Final Bosses* de manera consecutiva para poder asistir a la brillante secuencia del final. De momento no os contaré nada más (siempre digo lo mismo y acabo destripando el juego, lo siento), porque quiero dejar algo para cuando aparezca el juego en **España** el próximo mes de Marzo o Abril. Tan sólo añadiré al respecto que al acabar el juego seremos recompensados con un dificilísimo modo *extra* y algunas sorpresillas más. Los amantes de los juegos de plataformas están de enhorabuena, porque NAMCO ha creado una de las obras maestras del género. Os espero dentro de poco tiempo en Phantomile...

THE ELF





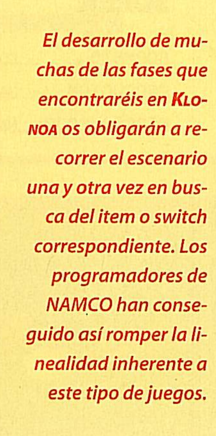


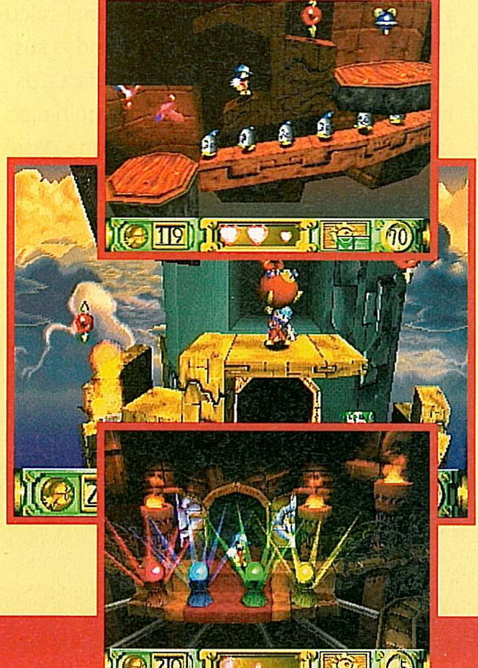


Extra Mode. Una vez completadas las siete fases de **Klonoa: Door to Phantomile** tendréis acceso a este curioso mapa donde encontraréis un nuevo y difícil modo extra con un mapeado exclusivo y la posibilidad de volver a jugar la fase que nos apetezca del juego para encontrar los 150 diamantes que se esconden en cada una de ellas. ¿Qué sorpresa nos aguardará al completar la fase *Extra Vision*?



Esta pantalla aparecerá una vez que hayáis completado las siete fases principales de Klonoa. En ella accederéis al modo Extra.





El desarrollo de muchas de las fases que encontraréis en Klonoa os obligarán a recorrer el escenario una y otra vez en busca del item o switch correspondiente. Los programadores de NAMCO han conseguido así romper la linealidad inherente a este tipo de juegos.

Bienvenido

NIGHTMARE CREATURES

Enfréntate a tus peores pesadillas

Todo el PODER △○×□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

SONY



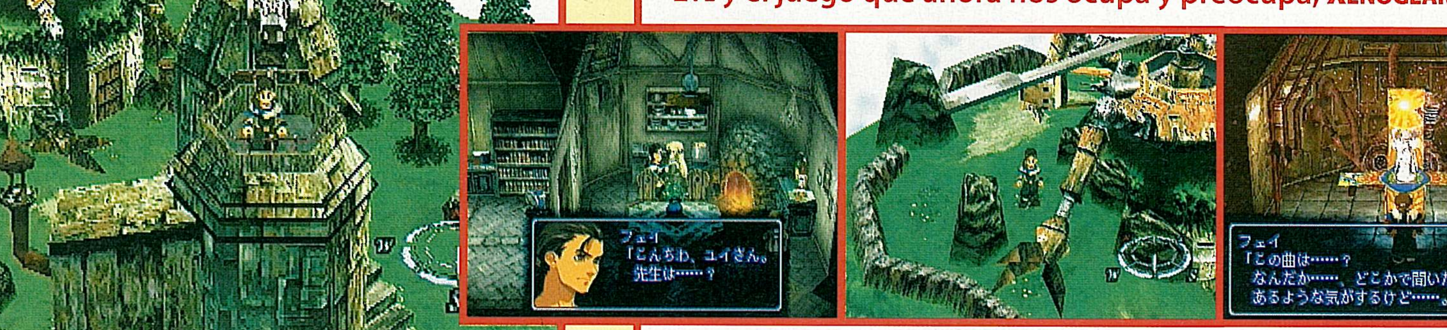
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

© Nightmare Creatures Kalisto Technologies 1996 - 1997. Nightmare Creatures is a trademark of Kalisto Technologies. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
"PlayStation" logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TBWA



Cuando todavía no nos hemos recuperado de las excelencias de FINAL FANTASY VII, los muchachos de SQUARE tienen preparadas algunas sorpresas, como los recién estrenados en el mercado japonés CHOCOBO´S MYSTERIOUS DUNGEON y FRONT MISSION ALTERNATIVE, o los futuribles a muy corto plazo: BUSHIDO BLADE 2, SOUKAIGI, PARASITE EVE y el juego que ahora nos ocupa y preocupa, **XENOGEARS.**



En nuestra primera incursión fuera del poblado donde comienza el juego tendremos que llegar hasta lo más alto de la montaña. Cuando volvamos por la noche al pueblo nos llevaremos una gran sorpresa...

Combo combates



Con claras reminiscencias al modo de combate del inolvidable CHRONO TRIGGER, los enfrentamientos en **XENOGEARS** nos permitirán hasta un máximo de tres personajes en nuestro bando. Los desarrolladores del juego no se han conformado con recrear las típicas batallas de un *RPG*, y en esta ocasión los protagonistas podrán efectuar golpes especiales contra los enemigos. Para realizar estas espectaculares sucesiones de golpes tendremos que pulsar los botones del *pad* como si de un juego de lucha se tratase. Estos golpes aumentarán en eficacia y belleza plástica a medida que avancemos en el juego y vayamos adquiriendo experiencia. Este sistema tan peculiar le confiere a **XENOGEARS** cierta exclusividad que hará que los numerosos combates contra el enemigo se conviertan en uno de los más grandes alicientes que tienen el juego.

XEN



El próximo 11 de Febrero los usuarios japoneses de **PLAYSTATION** tendrán una nueva excusa para lanzarse a la calle en busca del penúltimo lanzamiento de SQUARE, un nuevo y prometedor *RPG* llamado **XENOGEARS**. Para esta súper producción que ocupará 2 CD´s, SQUARE ha utilizado a un *staff* de veteranos ilustres en el que destacan nombres legendarios, como el director **Tatsuya Takahashi** (FFIV), el productor **Mitsuo Tanaka** (SEIKEN DENSETSU/SECRET OF MANA) o el músico **Yoneda-san** (CHRONO TRIGGER). A estos insignes personajes hay que unir al célebre diseñador de personajes **Kunihiko Tanaka**, a **Junya Ishigaki** (encargado del diseño de los *mecha robots*) y a PRODUCTION IG, creadores de las animaciones de GHOST IN THE SHELL y que han realizado también las numerosas secuencias *anime* de **XENOGEARS**. La recreación gráfica de **XENOGEARS**, excepto los personajes y enemigos que son *sprites* en 2D, es totalmente vectorial y podremos rotar a nuestro antojo los asombrosos escenarios que se desplazarán ante nuestros ojos con la perfección más absoluta jamás vista en **PLAYSTATION** (mucho mejor que en el mapa general de FFVII), uniéndose a la moda iniciada por VANDAL HEARTS y sus discípulos FF TACTICS, GRANDIA o SHINING FORCE III. Los combates también presentan suculentas innovaciones, como la posibilidad de hacer *combos* con el *pad* como si de un juego de lucha se tratase, y que logra recrear movimientos y acciones en los enfrentamientos con el enemigo de esas que ponen los pelos de gallina y la piel de punta (creo que lo he dicho al revés, pero también vale). Sin olvidarnos por supuesto de los combates a bordo de gigantescos *mecha robots*, que también son una auténtica pasada tecnolúdica. De momento no se sabe si aparecerá en el mercado occidental, pero la asombrosa calidad que atesora obligará a SONY y a SQUARE, al menos, a pensárselo muy seriamente.

THE ELF

OGEARS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

En esta acogedora habitación nuestro protagonista se relaja plasmando sus más salvajes sueños en forma de sugerentes obras pictóricas.

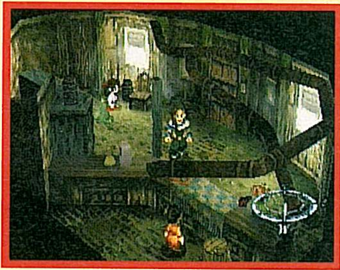


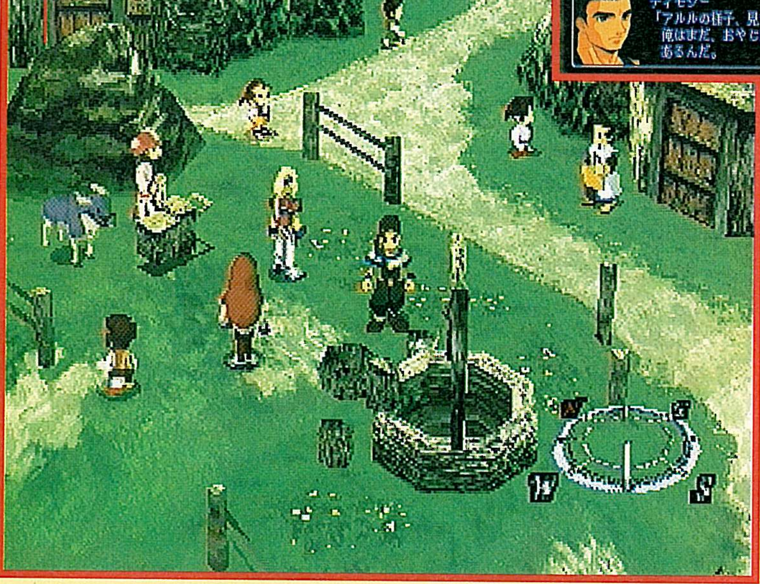


La calidad gráfica de XENOGEARS y el sorprendente engine 3D que se encarga de mover el escenario con absoluta perfección le convierten en uno de los juegos más perfectos hasta la fecha. SQUARESOFT se está convirtiendo título a título en la mejor compañía del mundo.









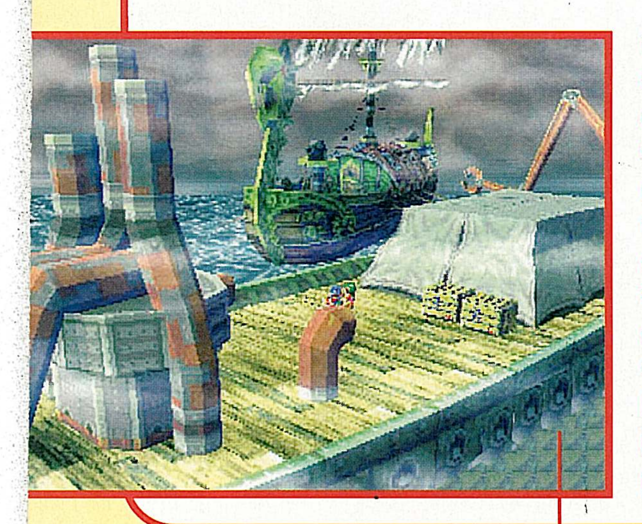
Combates con robots

Además de los combates clásicos por turnos, otro de los grandes alicientes de XENOGEARS es la posibilidad de introducirnos en gigantescos *Mecha Robots* para enfrentarnos a otros brutos mecánicos. El diseño de los robots ha corrido a cargo de Junya Ishigaki.



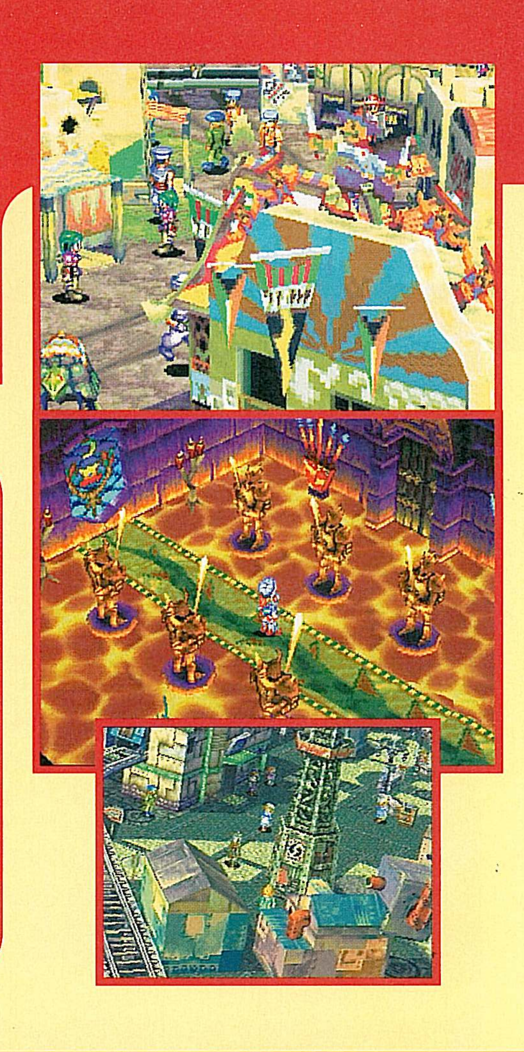






Esta pantalla refleja la magnificencia gráfica de este juego, repleto de escenarios de una calidad que jamás habíamos podido imaginar: un deleite para nuestros ojos.

Con los ojos abiertos de par en par observamos atónitos lo que sucede en el televisor. Las imágenes se mueven con una suavidad increíble, los escenarios parecen pintados a mano (sin embargo son texturas), la música parece llegar de otro mundo... ¡Esto no puede ser **SATURN**! No se trata de ningún sueño, sino que estamos viendo uno de los *RPG* más maravillos de todos los tiempos. Su nombre es **GRANDIA**, y es la obra maestra para **SATURN** de GAME ARTS.



Saturn

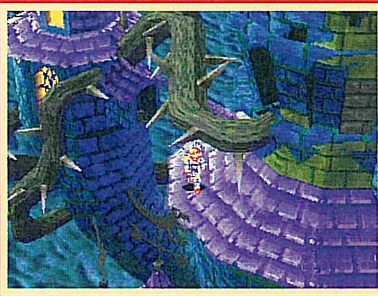
GRANDIA

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	ESP
PROGRAMADOR	GAME ARTS

Aventura Epica

Si buscabais un juego en SATURN de las proporciones de FINAL FANTASY VII, GRANDIA es lo que estabais esperando. Dos compactos y más de 100 mundos os esperan. Tres años y medio ha necesitado GAME ARTS para programarlo y tú vas a emplear horas y horas de juego para poder completarlo, algo que provocará quebraderos de cabeza, desesperación y diversión.

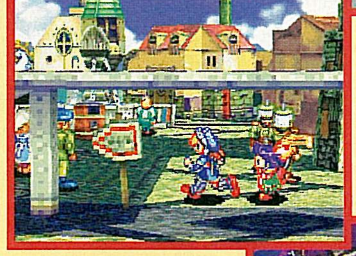






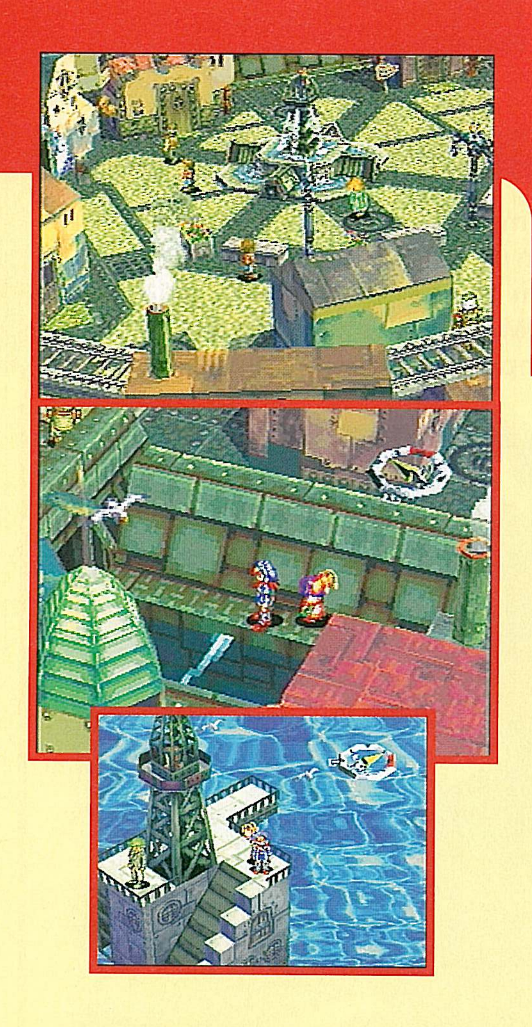






El colorido, variedad y diseño de los escenarios nos hace olvidar que estamos ante un juego con gráficos tridimensionales, todo un logro de los grafistas y programadores del juego.











Batallas sin tregua

En Grandia los combates también constituyen una delicia para los sentidos. El sistema de combate se realiza en tiempo real, lo que quiere decir que si no contraatacamos, nos pueden atacar continuamente. Además, al tiempo que utilizamos las magias, podemos realizar *combos* en los ataques.

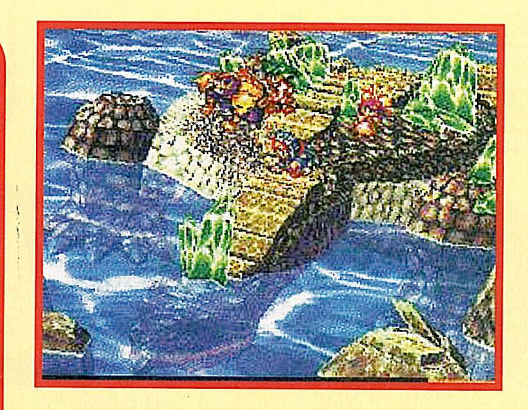


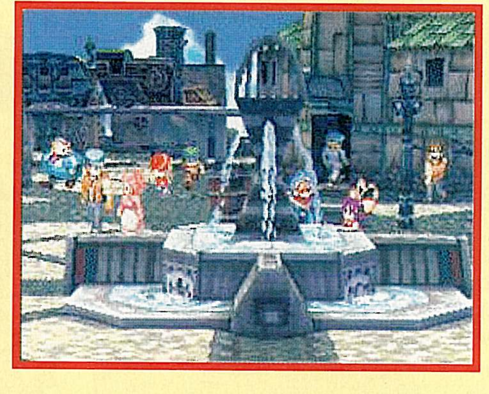


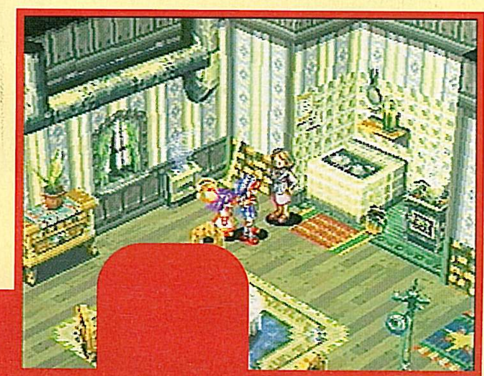


Hace casi dos años que estamos oyendo hablar de **Grandia**, pero la historia se remonta nada menos que a los tiempos en los que GAME ARTS era uno de los principales productores de juegos para ***Mega CD***. En esta época el equipo nipón empezó a concebir el juego que iba a desterrar a todos los *RPG* al olvido. El tiempo pasaba rápido, y las excesivas limitaciones gráficas y técnicas de ***Mega CD*** no ayudaban a que el proyecto prosperara. Por suerte para los programadores, la hora de ***Saturn*** estaba cerca, y por fin el juego se iba haciendo realidad. Tres años y medio después, GAME ARTS lanza a la calle **Grandia**, y pueden lograr que olvidemos todo lo que hemos visto hasta ahora en este género. Utiliza un motor en 3D bastante similar al que empleó CLIMAX en Dark Savior, sólo que con una suavidad y detalles que nos hacen pensar en un juego con los escenarios dibujados a mano, y no en algo que esté formado por texturas. Este *engine* mezcla hábilmente gráficos en 3D para los decorados con *sprites* en alta resolución para los personajes, creando un entorno francamente increíble. La perspectiva de la acción es isométrica, pero podemos rotar los escenarios y cambiar las vistas a nuestro gusto. Si el apartado gráfico ya es de susto, estos chicos no se han quedado cortos en cuanto a la ambientación sonora se refiere. En primer lugar, de la música se han encargado **Two-Five**, los compositores de la genial banda sonora de Lunar, el otro gran *RPG* de GAME ARTS. Los responsables de los efectos de sonido son nada menos que LUCASFILM SOUND, que recientemente se encargaron de este mismo apartado en la nueva película de Jurassic Park. Por último, los fans de Dragon Ball reconocerán la voz del actor que dobla a Krilin en la serie japonesa. Aún no se sabe a ciencia cierta si este increíble juego va a llegar a nuestro país. Esperemos que no nos obliguen a elegir entre **Grandia** o Shining Force III como a los americanos, porque sería una lástima perderse alguna de estas dos obras maestras. Pero si nos dan a elegir, preferimos quedarnos con el *RPG* de GAME ARTS, ya que es de lo mejorcito que jamás vimos en una consola de 32 *bits*.

THE PUNISHER





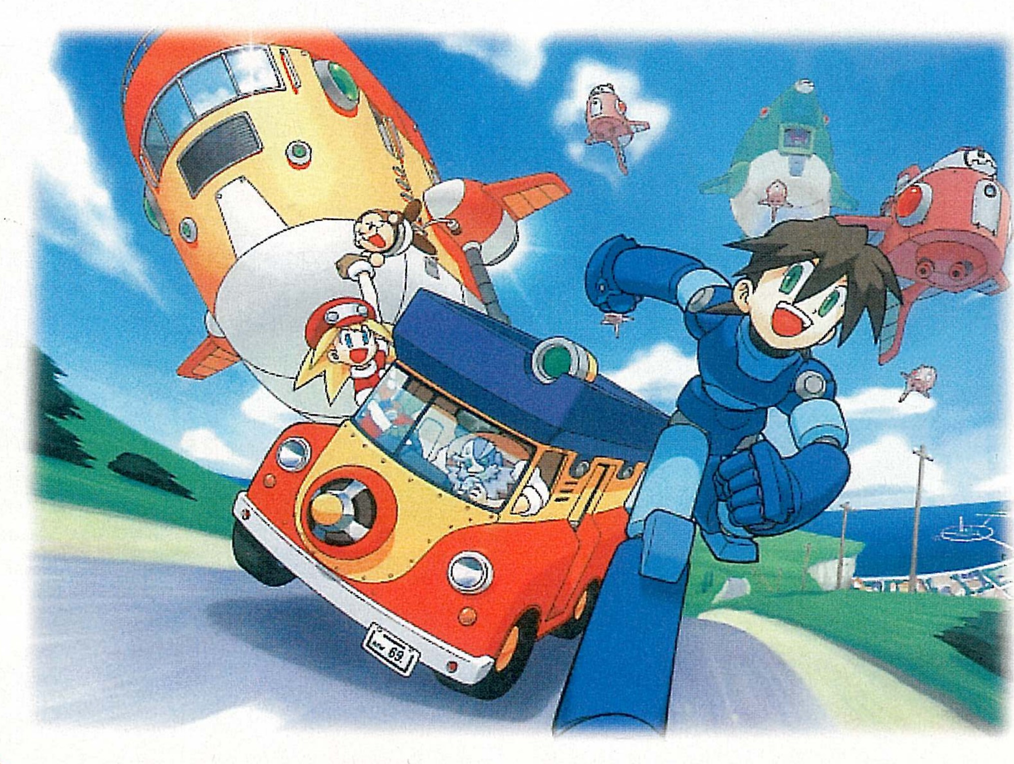


made in japan

Los fastos del décimo aniversario de **Rockman/ Megaman** parecen no tener fin. El último episodio ha sido la aparición de una nueva saga basada en el robotín de CAPCOM, en la que los gráficos *bitmap* dejan paso a un impresionante universo 3D.



***Rockman** es capaz de combatir con denuedo y arrojo contra todo tipo de bestias mecánicas, pero sólo la huida puede salvarle al toparse en una tienda de discos con la banda sonora de* Menudo es mi Padre.

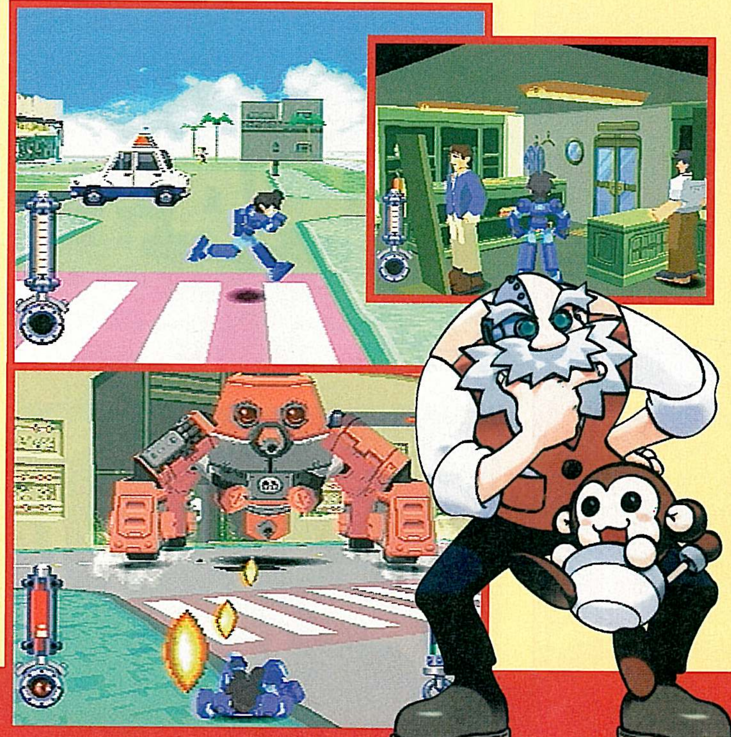


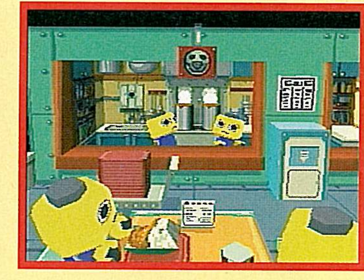


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

ROCKMAN DAS





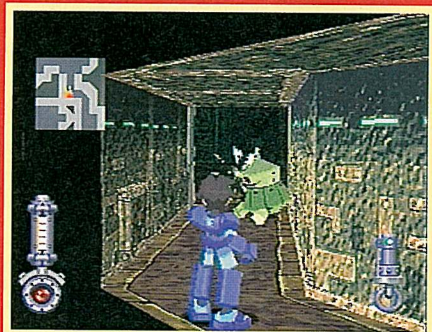




Si para RESIDENT EVIL CAPCOM acuñó un nuevo término, el *Survival Horror*, la primera aventura tridimensional de **Rockman/Megaman** ha recibido el apelativo de *Free Running RPG*, y supone un punto y aparte en la historia de este simpático personaje, que acaba de cumplir diez años de existencia. El desarrollo 2D de las sagas ROCKMAN y ROCKMAN X da paso en **ROCKMAN DASH** a un impresionante universo poligonal, mucho más complejo y suave que el visto en ROCKMAN BATTLE & CHASE (de inminente lanzamiento en **Europa**). Tanto a nivel estético como argumental, **DASH** no tiene absolutamente nada que ver con las otras sagas ROCKMAN, presentando a un nuevo villano, Tizel Bon, y nuevos aliados, como el robotín Data o la estilizada Roll Kiasuket. El desarrollo es igualmente novedoso. Con una perspectiva de juego bastante parecida a la de TOMB RAIDER, **ROCKMAN DASH** combina elementos arcade con tintes *RPG*, ofreciendo al jugador una libertad total de movimientos, que en el caso de la ciudad se traduce en poder incluso entrar en las tiendas y las casas. Gráficamente el juego es sorprendente, con personajes de gran tamaño (los jefes son gigantescos), capaces de expresar todo tipo de emociones. Los escenarios, aunque no llegan a competir en calidad de las texturas con otros títulos para ***PSX*** como XENOGEARS, son de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora en la máquina de SONY, sobre todo en la ciudad. La única pega que plantea esta nueva obra maestra de CAPCOM es, una vez más, el idioma nipón, algo que por suerte no tendremos que sufrir si finalmente llega a comercializarse en Occidente. Por ahora se habla de un nuevo nombre, MEGAMAN NEO, pero nada de fechas. A **Estados Unidos** llegará (donde este personaje es idolatrado por millones de usuarios) antes del verano. A **Europa**, ni se sabe.

NEMESIS





*Dado lo reciente de su lanzamiento en tierras niponas, todavía se desconoce el nombre que recibirá **ROCKMAN DASH** en Occidente. Se barajan varios nombres, como MEGAMAN LUZIL, FURRIEL CONEJO VAJILLAS o TENIENTE PERLAN. ¿Cuál será el definitivo?*







*Tal y como sucediera con ROCKMAN X, el diseño de personajes de **ROCKMAN DASH** rompe con la estética de los anteriores episodios de la saga. En este nuevo juego se ha elevado el tono «caricaturesco».*

En la variedad está el gusto

La mecánica de ROCKMAN DASH concentra en un mismo juego elementos de *RPG* con el desarrollo de un arcade de plataformas. Algo así como TOMB RAIDER pero hablando con gente, comprando y optimizando armamento, yendo de tiendas y solventando unos cuantos misterios. El resultado, para el que CAPCOM ha acuñado un nuevo término, *Free Running RPG*, no puede ser más espectacular. Vertiginosos planos de cámara al más puro estilo Hollywood, y personajes dotados de una expresividad pocas veces vista en un juego de consola, hacen de DASH un verdadero deleite para los sentidos. Cuando salga en inglés y sepamos de qué van los diálogos ya será la bomba.







Hace un año y medio que no se sabía nada de ellos, pero uno de los equipos de programación emblemático dentro del mundo de las consolas vuelve con otro juego completamente original y revolucionario. Hemos de reconocer que las primeras imagenes de este **Burning Rangers** nos dejaron bastante perplejos, ya que no parecía un juego propio del SONIC TEAM y sí uno de tantos juegos de acción para ***PlayStation***. La realidad es muy distinta, ya que este juego oculta muchas sorpresas y muy ardientes. ¡No os queméis!







«Look manga»

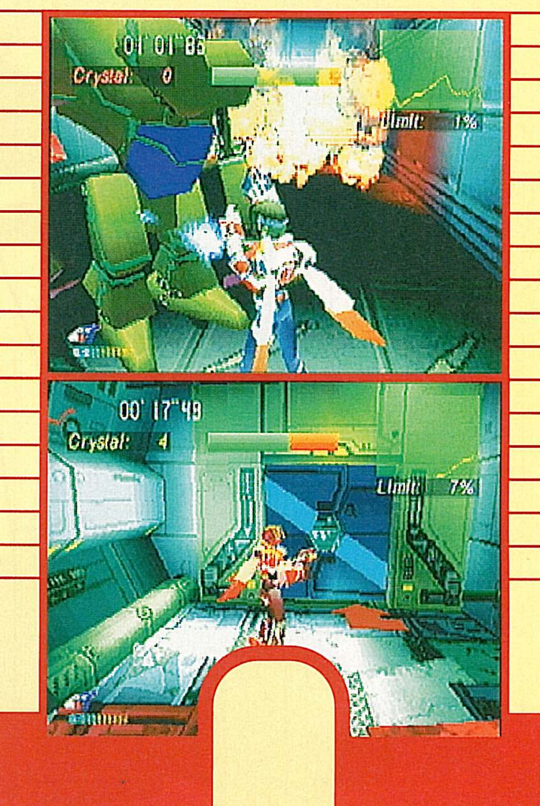
Hacía mucho tiempo que la gente del SONIC TEAM no nos obsequiaba con un juego tan «chinesco» como éste.

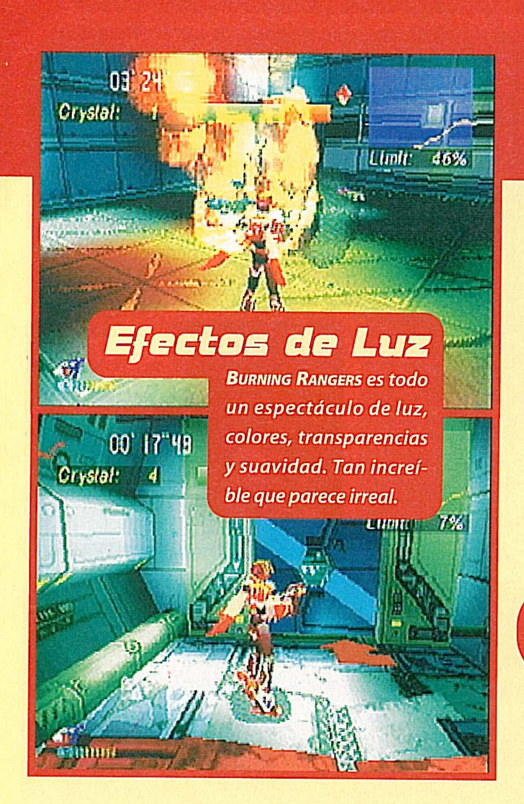
BURNING RANGERS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SONIC TEAM

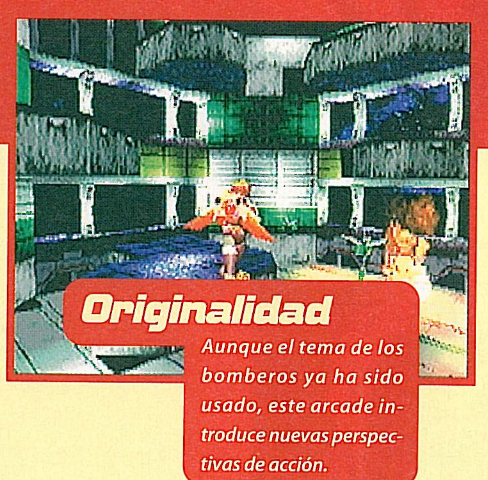
Hay que reconocer que los juegos del SONIC TEAM siempre causan una sensación de extrañeza la primera vez que se ven. Nights nos pareció rarísimo *a priori*, y después resultó ser uno de los mejores juegos de la historia. No sabemos si **Burning Rangers** logrará este mismo éxito, pero méritos no le faltan. **BR** es un juego de acción frenética en el que tendremos que meternos en la piel de una unidad de bomberos futuristas, que deberán luchar contra una peligrosa banda de pirómanos. En la historia de los videojuegos han habido bastantes juegos de bomberos. Desde la divertida recreativa Firetrap hasta juegos como Farenheit, Firemen o el más reciente Rosco McQueen, todos han intentado captar con mayor o menor fortuna la emoción y riesgo de los heroicos actos del cuerpo de bomberos. **BR** supone otra vuelta de tuerca al tema, ya que se ha situado la acción en el futuro. De ahí que los bomberos van equipados con trajes biomecánicos que les permitirán realizar impresionantes saltos y evitar caer en las llamas. Los personajes están dotados de inteligencia propia, y gracias a ella saltarán para no caer al vacío y evitarán las llamas. De los cinco protagonistas del juego tan sólo dos son los seleccionables, el resto aparecerán durante las fases para ayudarnos. Los gráficos son ciertamente increíbles, a pesar de que los programadores se han limitado a mejorar el *engine* de Nights y dotar al juego de efectos casi impensables unos meses atrás, como transparencias, efectos de luz, etc. Otra cosa que nos va a dejar helados son los efectos de sonido, sobre todo en lo que se refiere a la radio. Durante la acción ésta no parará de dar-





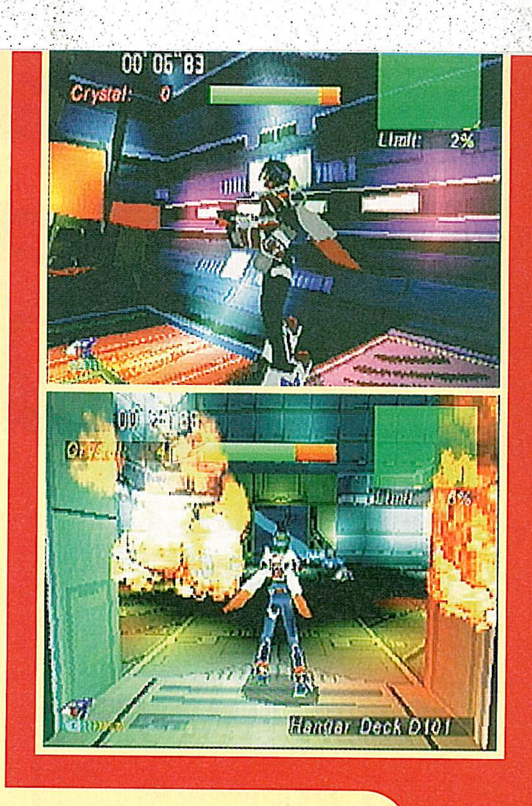
Efectos de Luz

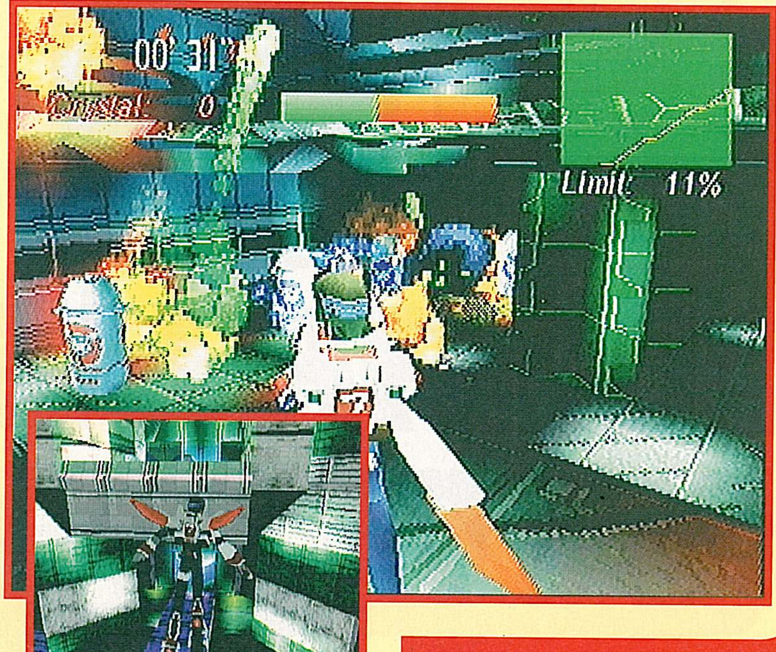
Burning Rangers es todo un espectáculo de luz, colores, transparencias y suavidad. Tan increíble que parece irreal.



Originalidad

Aunque el tema de los bomberos ya ha sido usado, este arcade introduce nuevas perspectivas de acción.





nos instrucciones de lo que debemos de hacer, y nos avisará de los peligros. Lo que nos diga la radio dependerá exclusivamente de lo que hagamos, ya que no tenemos la obligación de tomar un camino fijo en las fases. Por el comunicador escucharemos además los progresos del equipo y en algunos momentos tendremos que ir en su ayuda. Si a estas magnificencias técnicas le sumamos una plétora de niveles y misiones de la más variada índole y unos decorados de realización sobresaliente, tendremos un auténtico bombazo.

BR es uno de los pocos arcades del SONIC TEAM que no recurre a personajes tipo DISNEY, sino que tiene a unos protagonistas que podrían ser los héroes de cualquier buen manga que se precie. De hecho la estética del juego ya es muy «mangaka», y sólo tenéis que ver las instantáneas de la *intro* para confirmarlo. Una introducción que, dicho sea de paso, es fantástica, como lo son las canciones que incluye el compacto, que serían la envidia de cualquier lista de éxitos.

Los próximos meses tendréis toda la información de este juegazo, del que aún nos queda mucho por ver (se encuentra en una fase de realización de un ochenta por ciento). Sin duda aún nos tendrá reservadas muchas e interesantes sorpresas.

THE PUNISHER







Llamaradas

Uno de los efectos más impresionantes de Burning Rangers es sin duda el fuego, que en este juego se comporta casi como en la realidad. En algunos lugares observaremos como las paredes van tomando paulatinamente un intenso color rojo. Cuando ocurra esto más vale que empecemos a correr, ya que esa pared estallará surgiendo de su interior agresivas llamaradas. Mas vale que estéis atentos, porque el fuego nunca bromea.



made in japan

Como de costumbre, después de la conversión de **SAMURAI SPIRITS 4** para ***SATURN*** y su cartucho de RAM, SNK se centra en ofrecer a los usuarios de ***PLAYSTATION*** la mejor versión posible, incluyendo alguna que otra mejora en sus opciones y su jugabilidad. Por algo es «*Special*».



Al fin todos los usuarios de ***PLAYSTATION*** tienen la ocasión de explotar al máximo la entrega más jugable y menos jugada de la saga SAMURAI SPIRITS/SHODOWN, debido a la dificultad de encontrarla en los salones recreativos. Como novedad con respecto a la anterior entrega, la jugabilidad ha sido bestialmente aumentada, hasta el punto en el que poseemos tres maneras de usar nuestra barra de *Super*, bestiales *combos* al estilo KILLER INSTINCT de hasta 14 golpes, o mil maneras de combinar ambas cosas. Por suerte, poseemos la opción *Master Arts* dentro del modo *Practice*, que nos enseñará a hacer todo tipo de virguerías tales como *combos* infinitos y demás burradas parecidas. En cuanto a personajes, Jubei, Charlotte y Cham Cham han vuelto a las andadas desde su última aparición en SS 2, y como novedad, los mellizos del agua y del fuego, los opuestos Kazuki y Sogetsu Kazama. SNK al fin ha logrado pillarle el truquillo programando para ***PLAYSTATION***, y aquí queda demostrado... ¡y sin cartucho de RAM!

DOC





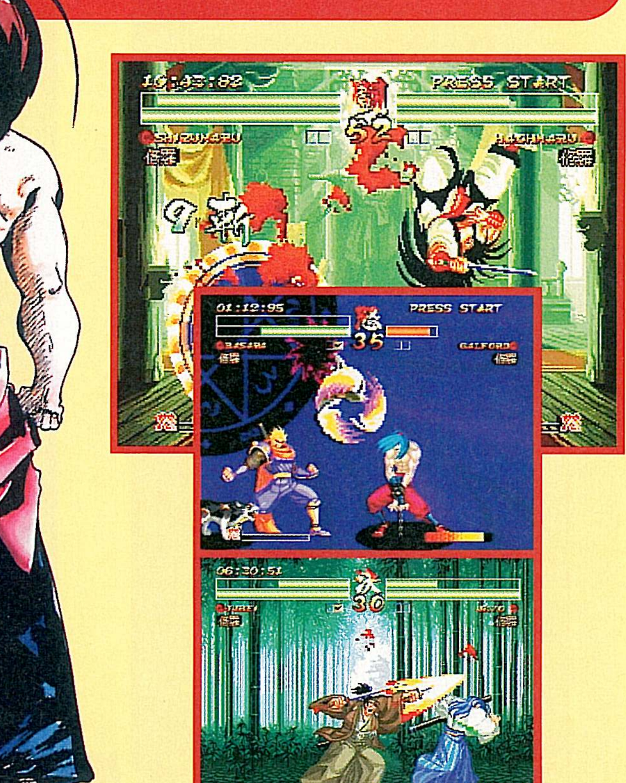
AMAKUSA'S REVENGE SPECIAL

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK









La venganza más especial

Supuestamente, y para suplir la gran falta de *frames* de animación (que en este juego ni se notan), SNK tiene la costumbre de añadir ciertos detalles que hacen que sus conversiones para ***PSX*** destaquen sobre las demás. En este caso han hecho volver a Cham Cham (aparecida tan sólo en SS 2) a sus andadas como luchadora (aunque sólo en modo VS) y han añadido el modo *Master Arts*.



Dian Wei · Diao Chan · Zhang Fei · Xiahou Dun · Taishi Ci · Zhuge Liang

三國無双

DYNASTY WARRIORS™

El juego de combate basado en la historia real

Lu Bu · Lu Xun · Cao Cao · Zhou Yu · Guan Yu · Xu Zhu

- Basado en guerreros legendarios que pelearon para unir la China del tercer siglo.
- Conviértete en el emperador de toda China tras vencer a tus enemigos.
- Jugabilidad ultra rápida y suave: 60 frames por segundo.
- 10 luchadores más 2 personajes secretos.
- 7 modos diferentes de luchar.

¡Dinasty Warriors es un Beat 'em up que se sale de lo normal.!
(Super Juegos - Enero de 1998)

Zhao Yun

PlayStation

TEEN · AGES 13+ · CONTENT RATED BY ESRB

VISIT OUR WEB SITE AT www.koeigames.com

PRIMA'S SECRETS OF THE GAMES

KOEI

http://www.koeigames.com

Distribuido por: INFOGRAMES IBERICA

Dynasty Warriors is a trademark of KOEI Corporation. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 KOEI Corp., All rights reserved.



ISS Pro, la versión europea de Winning Eleven'97, fue el juego de fútbol más aclamado del pasado año tanto por la crítica como por los miles de aficionados que agotaron sus existencias en las tiendas. Ahora, acaba de salir en Japón la versión del 98 y, aunque parezca difícil, hay que reconocer que Konami ha vuelto a superarse con este Winning Eleven 3.





WINNI

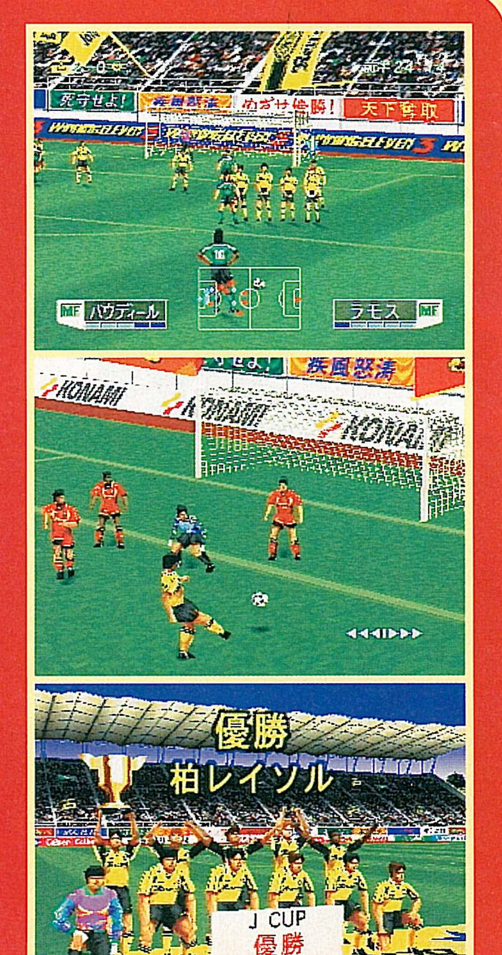
Después del éxito de ventas alcanzado por ISS Pro en **España**, seguro que muchos de nuestros lectores estarán ya frotándose las manos con la aparición de la tercera entrega en **Japón** del fútbol de KONAMI para ***PlayStation***. Si hay suerte y ocurre como en la vez anterior, en muy pocos meses tendremos su correspondiente adaptación, con selecciones nacionales y algunos retoques más, para el resto del mundo.

Esta nueva entrega de la liga japonesa presenta algunos pequeños cambios con respecto a las versiones anteriores y que afectan, sobre todo, al apartado gráfico y a la jugabilidad. Técnicamente parece un poco más depurado en el tema de las animaciones de los jugadores, cuenta con un número mayor de cámaras (algunas de ellas con interesantes efectos de *zoom*) y unos movimientos aún más suaves y logrados. Los jugadores, por ejemplo, están a mitad de camino entre los del ISS Pro y los de ***Nintendo 64***, es decir, que ahora son menos poligonales y cuadradotes aunque también un poco menos detallados. Para completar la oferta, se han efectuado algunos cambios en los estadios que ahora son más espectaculares en su diseños y tienen hasta enormes banderas entre el público.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

Pero donde encontraremos las diferencias más interesantes será en su jugabilidad. Nuevas rutinas en los porteros y en las defensas, nuevas posibilidades de pase al hueco, mejores aperturas por banda y unos niveles de dificultad mucho más exigentes, añaden, a lo ya conocido, importantes dosis de diversión y toda la magia que queráis echarle a vuestro fútbol. Además, al mejorarse los movimientos de los jugadores resulta



Lo que el ojo no veía

Además de algunas interesantes novedades en jugabilidad, en Wining Eleven 3 podréis contar ahora con nuevas perspectivas de juego. Cuatro de ellas son parecidas a las ya conocidas, es decir, laterales desde mayor o menor distancia, pero ahora encontraréis una desde el fondo. La verdad, es que las tradicionales más lejanas siguen siendo las más claras y vistosas pero, como en la variedad está en el gusto, no viene mal otra toma. Desde los fondos, se leen mejor las defensas pero se calculan peor las distancias.





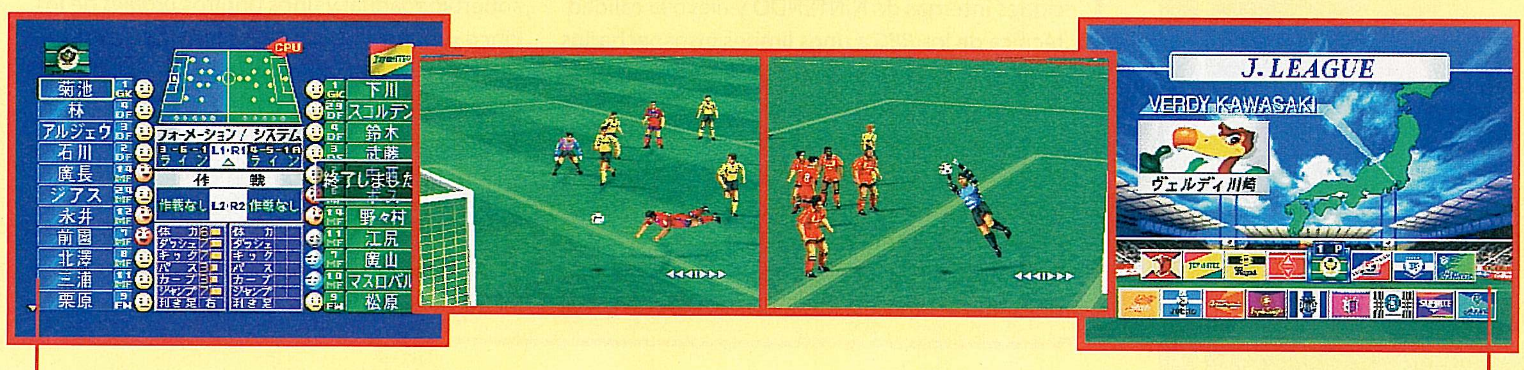


Aunque no deja de ser una curiosidad más, este nuevo modo de juego puede resultaros bastante útil para sacar ventaja en los niveles más duros.



Entrenamiento

Una de las novedades de Winning Eleven 3 es la incorporación de un modo Training al estilo de aquellos que vimos en las versiones de 16 bits. Aquí, podremos prácticar jugadas a balón parado o movimientos de jugadores, saques de corner y de faltas e, incluso, saques de banda. Aunque a muchos esta opción les pueda parecer una simple anécdota, lo cierto es que estos aspectos del juego son fundamentales para ganar algunos partidos. Meter una falta directa en competición es casi un milagro pero si practicáis un poco o buscáis jugadas de toque veréis como la cosas merece la pena. Aquí ya hemos encontrado nuestras propias triquiñuelas para burlar las barreras y defensas pero seguro que vosotros lograréis las vuestras.



Además de algunas tácticas nuevas y realmente curiosas, en esta versión se ha incluido más información sobre los jugadores y nuevos estilos de juego para activarlos durante el juego.

En esta edición, encontraréis algunos clubes nuevos pero la mayoría son los de siempre. Salinas y Beguiristain están en dos de los fuertes... pero, por desgracia, no en el mismo equipo.

PlayStation

NG ELEVEN 3





mucho más sencillo regatear a los contrarios o superarlos en carrera tras un potente cambio de ritmo. En dos jugadores contra la máquina se pueden lograr cosas tan alucinantes y bellas que hasta **Valdano** y **Cappa** tendrían problemas para narrarlas sin sollozar y besarse entre festivos abrazos. Pero si además de jugar amistosos, ligas, copas, partidos *All Stars*, torneos de penalties y cositas por el estilo, **WINNING ELEVEN 3** nos permite entrenar las jugadas, los saques de corner y los «friquis», seguro que más de uno se une a la pareja hispano-argentina en su amorosa celebración. Si por último, para colmo de nuestra felicidad, da la casualidad de que somos familiares, amigos o ex-vecinos de **Julio Salinas** o **Txiqui Beguiristain**, estallaremos de gozo al saber que podremos reencontrarnos con ellos al estar presentes en sendos equipos japoneses. En fin, **WINNING ELEVEN 3** tiene muchas razones para emocionar a todos los aficionados al buen fútbol. Un golazo por toda la escuadra. **DE LUCAR**







Después de la gran acogida en tierras japonesas del mítico Tales of Phantasia en *Super Famicom*, NAMCO deleita a los usuarios de *PlayStation*, dos años después, con Tales of Destiny, la esperada secuela.

No sería justo hablar de **Tales of Destiny** sin recordar a su antecesor, un cartucho de 48 megas llamado Tales of Phantasia creado para ***Super Famicom,*** que a mediados de 1995 maravilló a todo **Japón**, acaparó las más altas puntuaciones internas de NINTENDO y elevó la calidad técnica de los *RPG* a unos límites insospechados en 16 *bits*. La belleza de sus gráficos ensombrecería hoy en día a muchos *RPG* legendarios de 32 *bits*, su melodía de presentación totalmente cantada sorprendió a todos los que miraban con desconfianza el cartucho, y su sólido desarrollo maravilló a los amantes del género. Por si esto fuera poco, el novedoso y espectacular sistema de combates (poseía hasta diez planos de *scroll*) le alejaban del típico enfrentamiento por turnos y convertía los numerosos encuentros con el enemigo en algo más emocionante. El pasado 23 de Diciembre apareció en **Japón** la esperadísima versión ***PlayStation*** acompañada por un soberbio manual y unos bonitos *profiles* de los cinco protagonistas. **TOD** comienza a cautivarnos con una *intro* antológica y una composición cantada (un claro homenaje a la versión ***Super Famicom***) que puede considerarse como una de las tres más brillantes jamás compuestas para una consola con CD ROM. Tras esto accederemos a la pantalla de presentación con *scroll* incluido y claras reminiscencias de Tales of Phantasia, que dará paso a las típicas opciones y

TALES OF







Intro

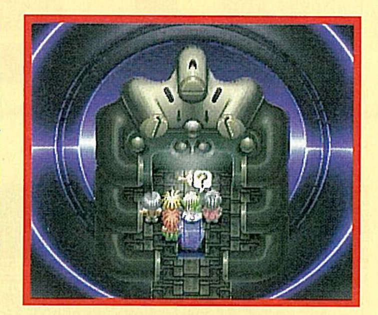
Sin duda uno de los apartados más sobresalientes de Tales of Destiny es su fastuosa y perfecta *intro*. La sorprendente animación y la bellísima composición cantada en japonés la sitúan como una de las secuencias de introducción más logradas de *PlayStation* junto a la de Wild Arms y Ghost in the Shell.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO



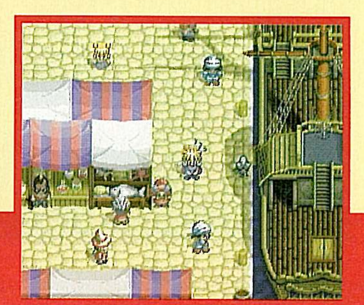


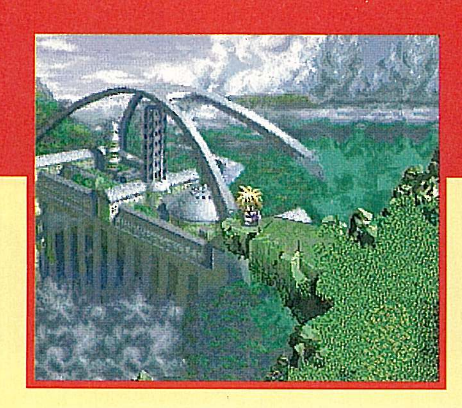


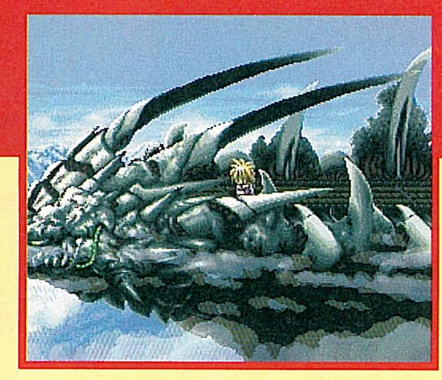








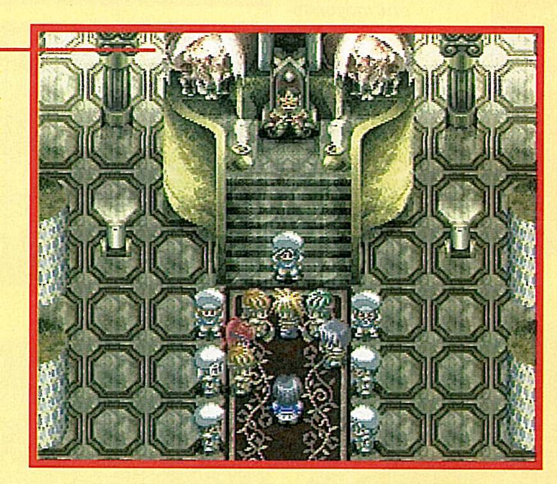




el clásico menú musical de la serie y en el que encontraremos un total de 92 melodías. El diseño de los personajes en esta entrega para 32 *bits* ha corrido a cargo de **Mutsumi Inomata** (recordad que en ***Super Famicom*** fue **Kosuke Fujishima**). Los más de 200 enemigos diferentes y el nuevo mapa en 3D (adiós al efectivo *Mode 7*) bautizado como *Global Sphere Map* y en el que veremos a los miembros de nuestro grupo gracias al *Active Party Window*, se convierten en las novedades más importantes de **TOD**. Pese a ser una secuela de TOP, en este nuevo capítulo no encontraremos ningún vínculo con el primer episodio, por lo menos a nivel desarrollo, ya que a nivel gráfico es casi un fiel reflejo del legendario cartucho de 48 megas, incluso en los combates, aunque en esta ocasión el formato en CD ROM permita algún que otro alarde audiovisual pero sin perder en ningún momento el dulce sabor del original. ¿Se deberá también esto a la posible y prometida versión ***Nintendo 64*** del juego? ¿Se habrán utilizado parte de los gráficos de un hipotético segundo cartucho para ***Super Famicom***? Son dudas difíciles de resolver aunque en presencia de un juegazo como **Tales of Destiny** son sólo anécdotas y quizá la única pregunta que debamos hacernos ahora es si podremos disfrutar de este RPG en **Europa**. Como dije en aquella ocasión, de ilusiones, sueños y fantasía también se vive.

THE ELF

F DESTINY



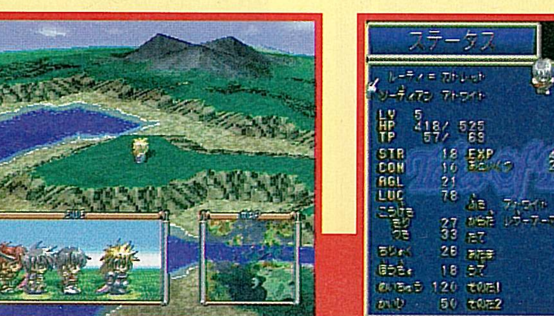
*El argumento de **Tales of Destiny** no tiene nada que ver con el de su antecesor en 16 bits, pero la representación gráfica de los bellos escenarios y los originales combates siguen fieles al original de 1995.*





Combates 2D

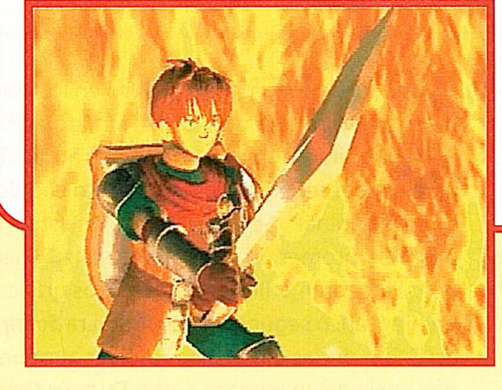
Los combates en Tales of Destiny son muy similares a los de la entrega de *Super Famicom*. En esta ocasión se ha mejorado ligeramente el sistema de combate, que ahora recibe el nombre de *Enhanced Linear Motion Battle* (*E-LMB*) y en él controlaremos las acciones de nuestros personajes a través del *pad* y de un completo menú. Aunque la frecuencia de enfrentamientos es excesiva, será muy necesario ir subiendo nuestra experiencia y la de nuestros *Swordians* (espadas con inteligencia) para no ser sorprendidos por enemigos de gran poder ofensivo.

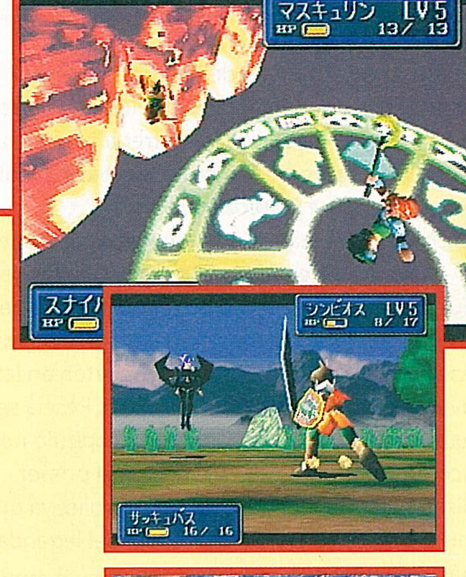


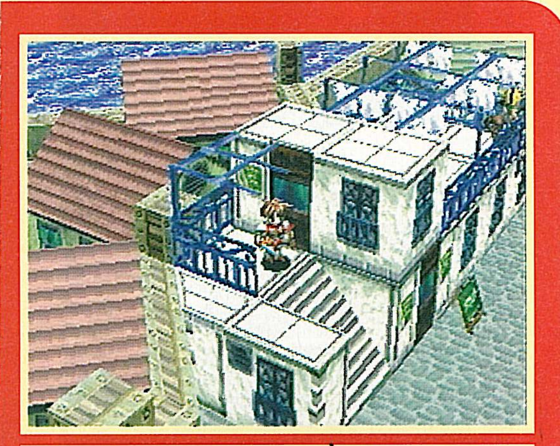




SHININ









Nadie diría que esto es Saturn

El mes pasado, cuando contemplamos una *demo* de este juego, quedamos maravillados por sus excelencias técnicas. No habíamos visto nada parecido en la consola de SEGA, y eso que aún no tuvimos la oportunidad de probar el juego terminado. Ahora os podemos asegurar que junto a GRANDIA, SHINING FORCE III es el mejor *RPG* jamás programado para *SATURN*. La calidad del motor 3D que se mueve con una suavidad excepcional sin que desaparezca ni un solo polígono, magias muy parecidas a las de FINAL FANTASY VII y melodías y sonidos épicamente maravillosos, son los cimientos de esta obra de arte.



La principal diferencia entre éste y los anteriores SHINING FORCE estriba en una mayor dosis de aventura, porque no sólo de batallitas vive el usuario. Además, os aseguramos que no se os harán pesadas.



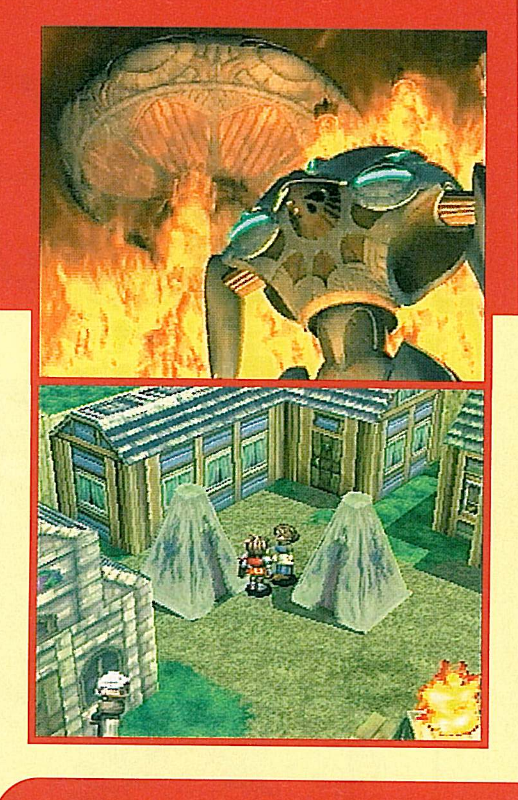






FORCE III

Con nueve juegos en su haber, la saga SHINING es la más numerosa de todas las que existen en el mundo de los videojuegos. Comenzada por CLIMAX y continuada por SONIC, ha explotado todos los tipos de *RPG* conocidos. Ahora SHINING FORCE III nos propone el regreso al rol más estratégico, pero con un *look* que combina las excelencias de GRANDIA y FINAL FANTASY VII.





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SONIC/CAMELOT

He de confesar que los SHINING FORCE siempre me habían parecido divertidos pero un tanto monótonos. Esta sensación era provocada por la falta de variedad en su desarrollo, ya que todo se reducía a una sucesión eterna de batallas, con unos gráficos bonitos pero no muy espectaculares, y unas músicas bastante repetitivas. Ahora SEGA nos presenta la tercera reencarnación de la saga SHINING para ***SATURN***, y lo hace con otro juego de batallitas, sólo que esta vez me encanta, y por muchas razones. **SHINING FORCE III** utiliza la misma estructura que los anteriores, sólo que mejorando un 200 x 100 sus características. En primer lugar el aspecto gráfico del juego es una maravilla, ya que combina todo tipo de rutinas tridimensionales. Primero están las partes de aventura del juego, en las que todo se desplaza en 3D y con detalles gráficos que incluyen transparencias y curiosos efectos que le otorgan un aspecto muy de dibujo animado. Los escenarios están repletos de curiosidades a tener en cuenta. En los pueblos, por ejemplo, no encontraremos casas sencillas, sino que veremos infinidad de detalles, como ropa tendida, fuentes, tenderetes, etc, lo que da un gran ambiente al juego. Elementos visuales como el reflejo de las vidrieras de colores en el suelo de la iglesia (que podéis ver en la pantalla ampliada de la anterior página) son de agradecer. La parte de las batallas está realizada con gráficos si cabe aún más increíbles. En este apartado se han empleado personajes completamente creados con vectores y magníficamente animados. Es todo un espectáculo ver las magias de los personajes, repletas de efectos muy poco usuales en los 32 *bits* de SEGA. Al igual que en los anteriores juegos, los enemigos gozan de una inteligencia casi real, y son capaces de encontrar tu punto débil e ir a por él. Más vale que estés alerta, porque pueden acabar contigo al menor descuido. El diseño de los personajes cambia según el entorno en el que nos encontremos. En la batalla, como hemos dicho, son vectores con mucho colorido y bastante detalle, y en los escenarios son gráficos renderizados con un buen número de animaciones. Ahora sólo queda rezar para que SEGA cumpla lo prometido y nos traiga a España este impresionatente *RPG* que promete despertar pasiones inconfesables en los muchos usuarios de ***Saturn*** amantes de las grandes aventuras.

THE PUNISHER

Las batallas: ver para creer

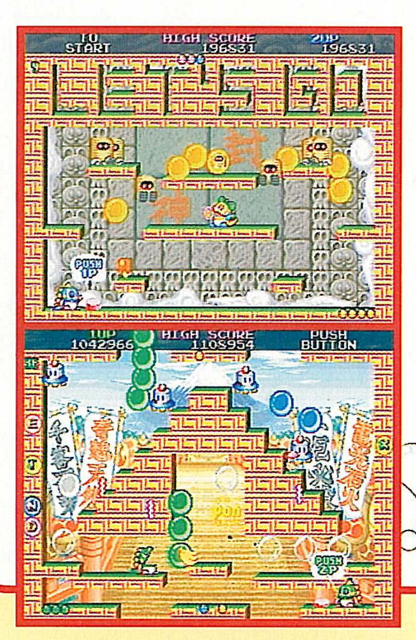
Si el *engine* de las partes de aventura del juego ya es impresionante, esperaros a ver el utilizado en las batallas. En ellas quedaréis maravillados por los efectos de luz, fuego, niebla, además de impresionantes planos de cámara y unas transparencias que tiran de espaldas. Si hace unos meses nos enseñan estas pantallas diciéndonos que eran de un juego de *SATURN* no nos lo íbamos a creer. Demasiado bueno para ser verdad.



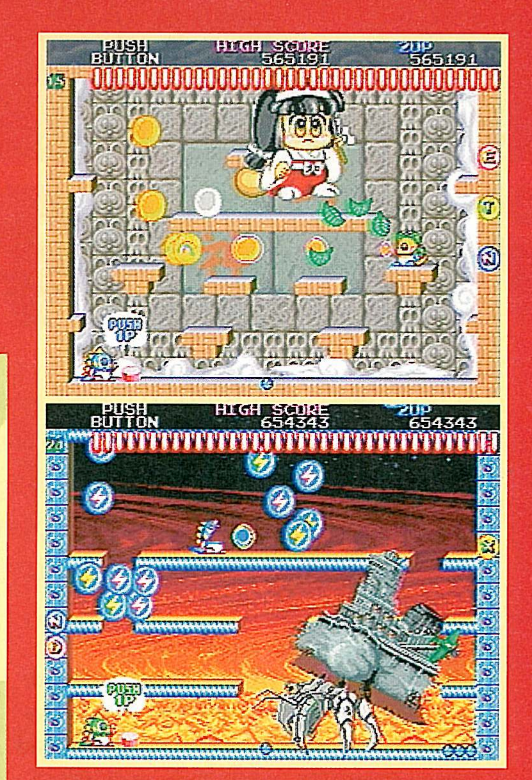








Con el recuerdo del genial ELEVATOR ACTION RETURNS aún fresco en la mente y la retina de los usuarios de *SATURN*, los nipones VING se encargan de adaptar, con igual maestría, otro clásico recreativo de TAITO a los 32 *bits* de SEGA.



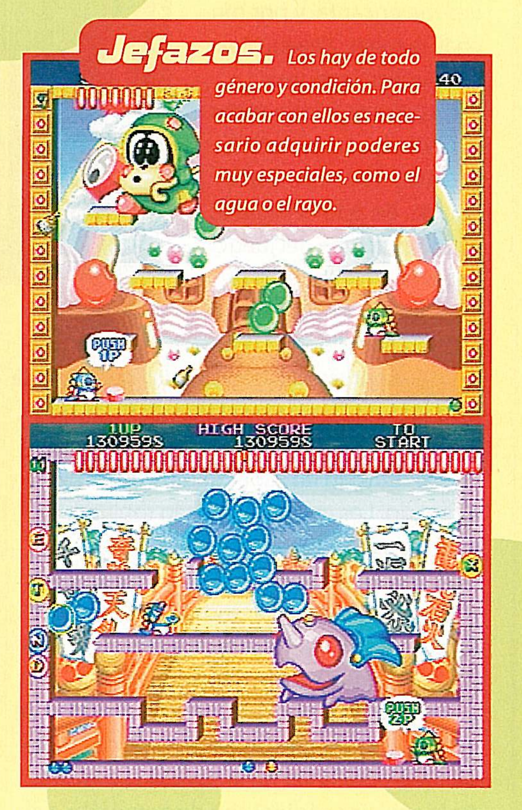
BUBBLE SYMPHONY es todo un tributo al universo TAITO, con mundos que evocan desde la saga espacial DARIUS hasta el universo de KIKIKAIKAI NINJA (inolvidable *shoot´em-up* para *SUPER FAMICOM*, programado por NATSUME y



Para abuelas. *La fase de SPACE INVADERS hará brotar más de una lágrima a momias de la talla de Chimp&Ce. Hicieron la mili con ella.*



Pompa va. *Una vez más, las pompas se descubren como el mejor arma ante los seres que invaden cada pantalla del juego.*

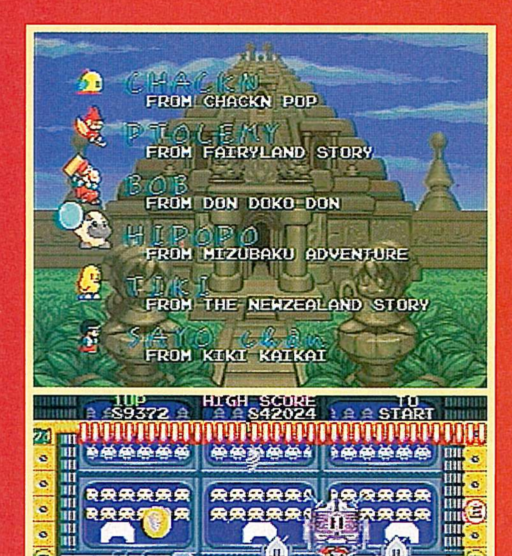


Jefazos. *Los hay de todo género y condición. Para acabar con ellos es necesario adquirir poderes muy especiales, como el agua o el rayo.*

Saturn

BUBBLE SYM

SUPER Information FORMATO CD ROM • PRODUCTOR VING • PROGRAMADOR VING SAPPORO

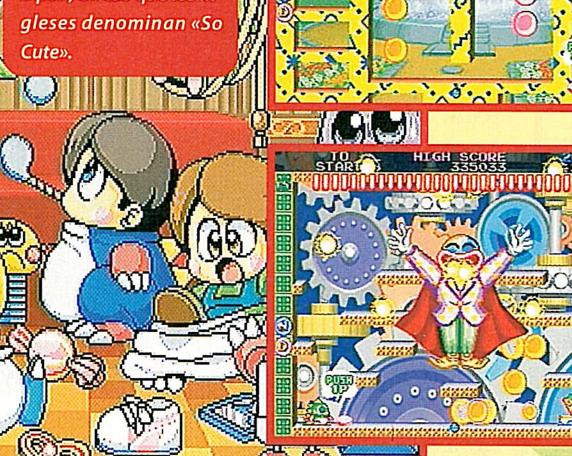


conocido aquí como Pocky & Rocky). Por descontado hay una fase homenaje a Space Invaders, y entre los secundarios del juego se pueden encontrar seres míticos de TAITO, como el kiwi protagonista de The New Zealand Story.

Universo Taito







Qué monada. *A lo largo del juego son numerosas las pantallas presentes como la de abajo, al más puro estilo nipón, en eso que los ingleses denominan «So Cute».*



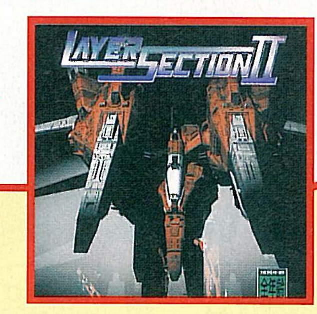


Hace justo un año os mostrábamos las primera imágenes de la adaptación a ***PlayStation*** de la segunda recreativa de Bubble Bobble, que bajo el nombre de Bubble Bobble 2 produjo VIRGIN, y de cuya programación se encargaron los propios ingleses. El juego era bueno, muy bueno, pero por misterios del *marketing* y las licencias, el proyecto se abortó, y todos nos quedamos con un palmo de narices. Ahora desde el lejano **Japón** nos llega una nueva adaptación, esta vez para ***Saturn***, que respeta el nombre de la recreativa original, **Bubble Symphony**, y cuya mejor carta de presentación es haber sido producido y programado por VING SAPPORO, responsables de otra soberbia adaptación de una *coin-op* de TAITO: Elevator Action Returns. Con más de 100 niveles diferentes y una mecánica idéntica a la del primer Bubble Bubble, la principal novedad que aporta esta segunda parte respecto a su antecesor es que ahora se puede elegir entre cuatro dragoncitos diferentes: Bub, Bob, Kululun y Cororon. Dos chicos y dos chicas dotados de diferentes características físicas, acordes a cada tipo de jugador. La otra novedad reside en la posibilidad de elegir destino, entre dos posibles, tras acabar con el jefazo del nivel (hay nada menos que diez *final bosses*). De esta manera, el jugador puede completar una y otra el vez el juego, atravesando fases nuevas cada vez. Pero ojo, será necesario encontrar las cuatro llaves secretas para pasar a la última parte del juego, o nos tendremos que conformar con un escueto y soso final. Rebosante de colorido y detalles, y adictivo y jugable como pocos, **Bubble Symphony** vuelve a poner de manifiesto la pericia de VING a la hora de concebir adaptaciones de recreativa para ***Saturn***. El problema es que sus juegos siguen sin tener distribuidor en Occidente, algo realmente inexplicable teniendo en cuenta su calidad. Con un poco de fortuna, este juego podría ser una excepción gracias a la popularidad cosechada por los dragoncitos Bub y Bob a raíz de las numerosas entregas de la saga Bust-A-Move. A ver si sólo por eso logramos ver **Bubble Symphony** en **Europa**.

NEMESIS



Transcurridos unos meses desde su aparición en PLAYSTATION, por fin los usuarios de SATURN van a poder disfrutar de la segunda parte de uno de los mejores matamarcianos de su consola. Se trata de LAYER SECTION 2, secuela del inmortal y espectacular GALACTIC ATTACK.






Bosses Extravaganza

Como buen matamarcianos que se precie, LAYER SECTION 2 cuenta con un extenso repertorio de zopencos y monstrencos varios. Algunos de ellos son tan grandes que no caben en la pantalla, como es el caso del jefe de la fase de la batalla espacial (una nave gigantesca) que estaremos sobrevolando hasta que acabemos con ella. Una tarea que, como supondréis, no es nada fácil.






Algunas fases constituyen un claro homenaje gráfico a su predecesor, como es el caso de los escenarios de la jungla, el cielo o la tormenta de asteroides.









LAYER SECTION II

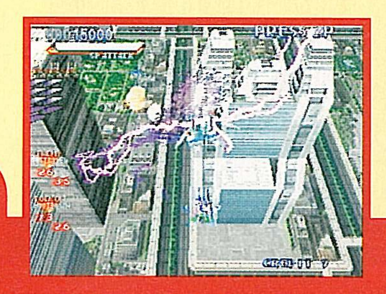
Casi habíamos perdido las esperanzas de ver en SATURN la continuación del insigne LAYER SECTION (GALACTIC ATTACK para los europeos), y por fin TAITO nos brinda la oportunidad de disfrutar con esta fantástica conversión de su recreativa. Como suele pasar en todos los juegos de esta compañía, la última versión en salir a la calle se lleva la mejor parte. En esta ocasión el regalo sólo ha sido estético, ya que se han incluido una serie de preciosas *intros* que servirán de introducción a cada una de las fases. El resto del juego es prácticamente idéntico a la versión de ***PlayStation*** y por consiguiente a la recreativa. Tan sólo alguna leve ralentización de la acción emborrona el conjunto. Ahora, como siempre, tendremos que poner una vela a Santa Rita para que nos traiga este fantástico *shoot 'em-up*, a nuestro país.

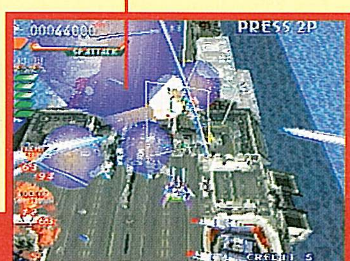
THE PUNISHER

El juego cuenta con escenarios tan espectaculares y atrayentes como éste, repletos de increíbles efectos gráficos y algunas transparencias. Un deleite.

SUPER Information

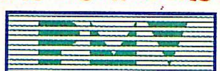
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO







TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com



LA PAZ
(956)768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)

AL CINE
(95)2861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)

EL TORCAL
(95)2355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA

MAVI 1
(95)2347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA

SANTUTXU
(94)4734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)

FRANJU
(95)2297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA

CARTAGENA
(968)121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA

ALCALÁ HENARES
(91)8893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)

GUADALAJARA
(949)264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

LA CORUÑA
(981)240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA

NUEVAS APERTURAS

FUENGIROLA
(95)2474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MÁLAGA)

OVIEDO
(98)5244488
Padre Aller, 9 (Vallobín) / OVIEDO

LOGROÑO
(941)221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO

HUELVA
(959)240981
Ginés Martín, 7 / HUELVA

TERRASSA
(93)7883556
Rambla d´Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)

TOMELLOSO
(926)506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)

AXARQUÍA
(95)2507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA

RONDA
(95)2870880
José María Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)

ESTRENOS
(958)294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA

NINSEGATI
(957)490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA

ALGECIRAS
(956)669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

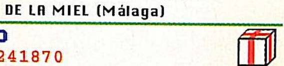
CASABLANCA
(95)2297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA

CIUDAD REAL
(926)253336
Cuchillería, 3 / CIUDAD REAL

DIABLITO
(95)2440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán /
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

VIGO
(986)241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO



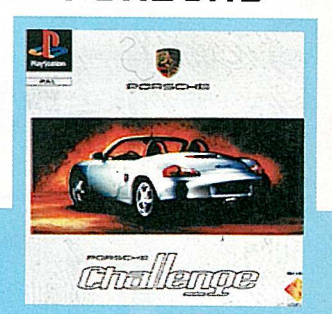


SERVICIO A DOMICILIO — DISPONIBLE EN CD - ROM



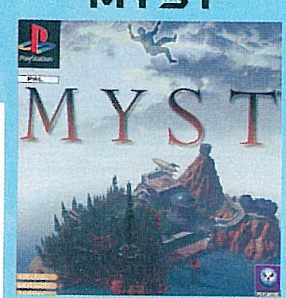
COOLBOARDERS — TOSHIDEN 2 — PORSCHE

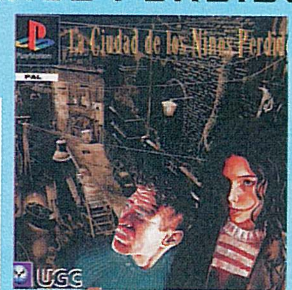


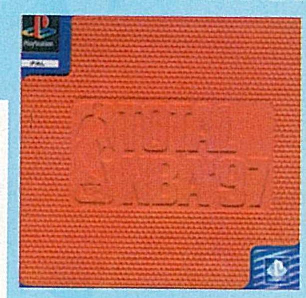


POR LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO DE PLAY STATION TE REGALAMOS 1 CONTROLLER TURBO STATION + MEMORY

MYST — LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — TOTAL NBA 97







DIDDY KONG RACING — BLAST CORP. — MARIO KART 64





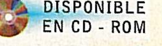
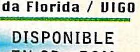




TOURING CAR — DUKE NUKEM — QUAKE



DUKE NUKEM 3D — QUAKE

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 25/2/98 O FINAL DE EXISTENCIAS

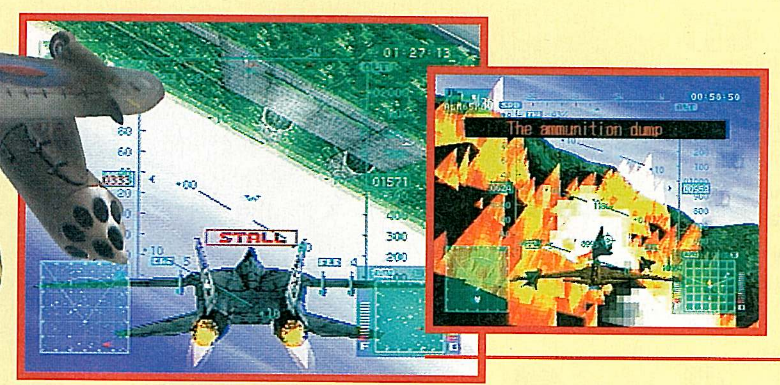
(*) CADA JUEGO

*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

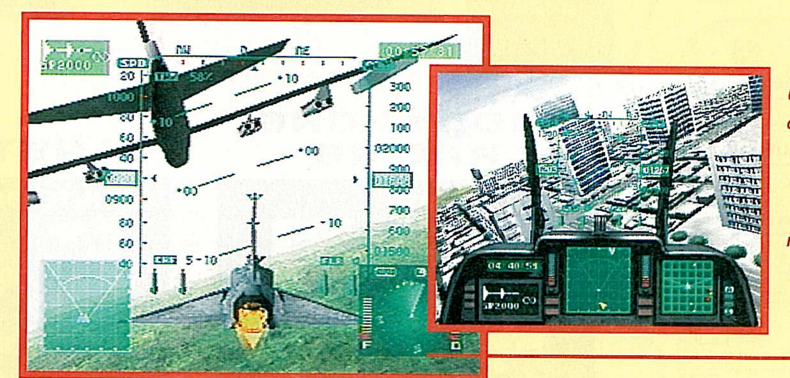


SIDEWI

Tras este chulesco nombre se esconde ni más ni menos que la secuela del genial e incomprendido Raging Skies, un gran juego de aviación para *PlayStation* eclipsado en su momento por el lanzamiento del ya mítico Air Combat de NAMCO. Por suerte, esta segunda parte pone las cosas en su sitio, rivalizando en calidad incluso con Ace Combat 2.



Algunas de las misiones van más allá en originalidad a todo lo visto en este tipo de juegos. En una de ellas por ejemplo, hay que sofocar un incendio en una ladera a golpe de misil, antes de que las llamas alcanzen un almacén de armas.

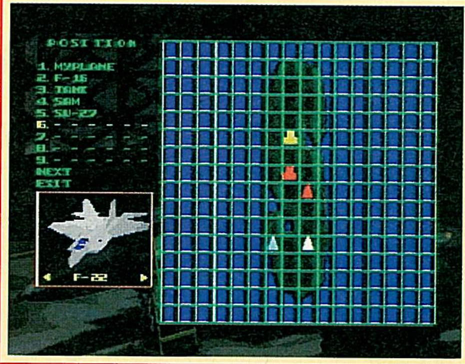


La vista de cabina de Raging Skies está también presente en su secuela, aunque siempre es más recomendable la utilización de la cámara exterior, mucho más chula y llamativa. Pero en fin, respecto a gustos no hay nada escrito.





***Sidewinder 2** posee una de las más espectaculares y vibrantes intros que se recuerdan en **PlayStation**. Imposible distinguir imagen real de otras generadas por ordenador.*



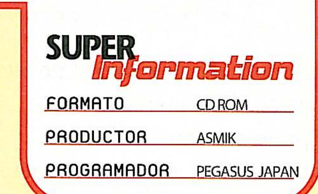


Edit Mode. Este modo supone toda una revolución, ya que por primera vez podemos diseñar a nuestro antojo todos los elementos de una misión y grabarla posteriormente en *Memory Card*. Se puede elegir desde el escenario de la misión (de entre cuatro: Isla, Montaña, Desierto o Ciudad), hasta el número de aviones y objetivos que participan en ella. Hay nueve tipos de aviones aliados, diez clases de enemigos (incluidos tanques y lanzamisiles SAM) y cuatro grados de habilidad.

NDER 2

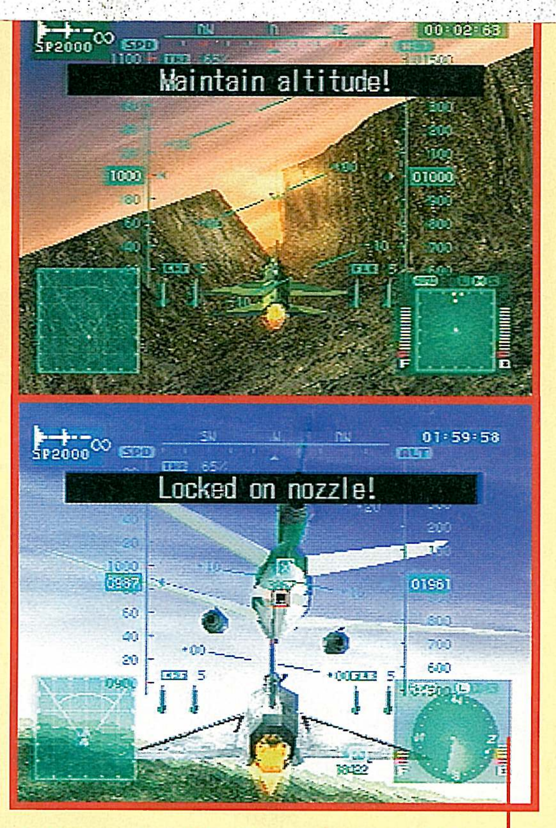
A años luz de su predecesor, la segunda parte de Raging Skies ha caído como un bombazo en la redacción, y más concretamente en el caso de un servidor, que sintiéndose fan furibundo de los Ace Combat, jamás pensó que otro título para ***PlayStation*** pudiera alcanzar la estela de la saga de NAMCO. Con la principal incorporación de una cámara exterior (accesible tan sólo en Raging Skies mediante un truco), el secreto del éxito de esta nueva producción de PEGASUS JAPAN reside no sólo en sus explosivos gráficos, sino en la naturaleza de las misiones que debemos afrontar durante el juego. A pesar de sus espectaculares atardeceres y el magnífico diseño de los aviones, **Sidewinder 2** no llega a competir en suavidad a Ace Combat 2, pero misiones tan originales y emocionantes como sofocar un incendio con misiles, o la mera acción de repostar en el aire hacen de este juego un título esencial para los fans de la simulacion aérea. Objetivos aéreos, terrestres, ciudades y desfiladeros se suceden a lo largo de emocionantes fases capaces de poner a prueba los reflejos más templados. Al igual que en Raging Skies, el aparatoso *joystick* analógico de ***PlayStation*** es el periférico ideal para disfrutar del juego con pleno realismo, aunque **Sidewinder 2** también permite la utilización del *pad* analógico. En el caso de poseer el *pad* ***Dual Shock*** (sólo disponible en el mercado japonés) podremos sentir en nuestras manos vibraciones acordes a lo que sucede en pantalla, como en Lylat Wars de ***N64***. Con semejante calidad técnica y tantas opciones (entre las que destaca por méritos propios el modo *Edit* con el que diseñar nuestras propias misiones), no sería de extrañar que **Sidewinder 2** pudiera llegar a conquistar el corazón de nuestros amigos nipones, en detrimento de Ace Combat 2. Todavía tiene que llegar al mercado norteamericano (allí la primera parte es conocida como Bogey: Dead 6) y posteriormente a **Europa,** pero no dudamos que será todo éxito.

NEMESIS



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ASMIK
PROGRAMADOR	PEGASUS JAPAN

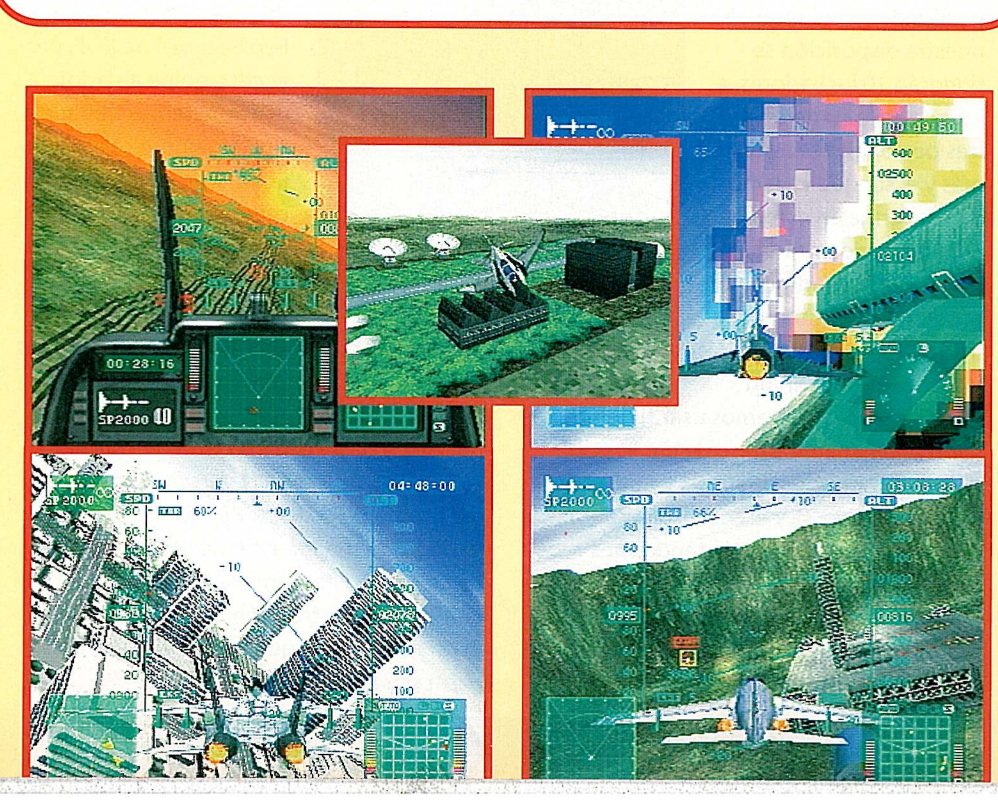


En Sidewinder 2 no sólo hay fases en las que se exige hacer despegar o aterrizar nuestro caza, sino que se llega incluso a repostar en el aire, estilo Afterburner. Un verdadero ejercicio de pericia y precisión sólo para ases del aire.



Aviones. **Como en la saga Ace Combat, en Sidewinder 2 podrás acceder a los más exclusivos cazas de combate del mercado, desde los inefables F-14 y A-10 *Thunderbolt,* hasta otros menos conocidos como el T-F3. Incluso es posible mejorarlos al antojo del jugador, gracias a los puntos de habilidad conseguidos en el transcurso de los combates. Todo ello con sólo visitar una opción del juego denominada *Custom*.**

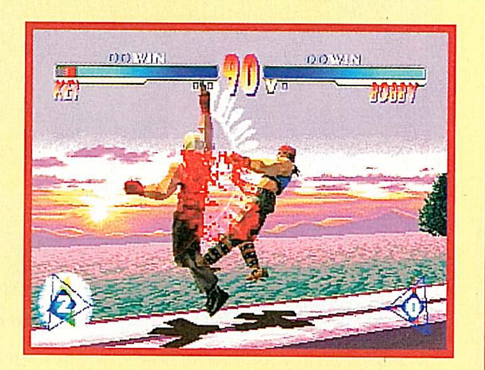






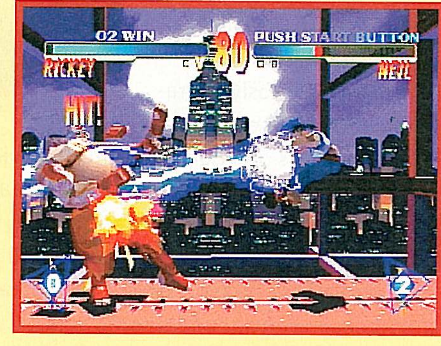
Si sois fieles lectores de nuestra revista, recordaréis que uno de los juegos aparecidos en el suplemento JAPANMANIA de hace ya aproximadamente un año era SHADOW STRUGGLE, que fue programado por BANPRESTO y RACDYM. Ahora estas dos compañías se unen una vez más para ofrecernos una evidente segunda parte de aquel SHADOW STRUGGLE, mejorando su *engine* y el sistema de juego.

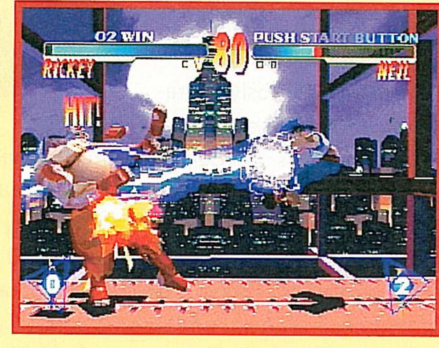
CRITICAL BLOW





Aquí podéis ver uno de los más espectaculares golpes especiales de todo el juego. Este movimiento le quita al oponente aproximadamente un 25% de su energía.





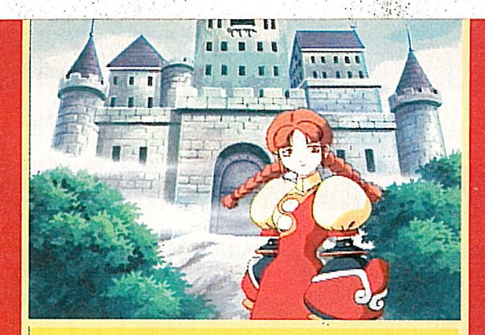
Un año después de la aparición de SHADOW STRUGGLE en el mercado nipón, BANPRESTO pone a la venta, junto a RACDYM, una supuesta aunque evidente segunda parte titulada **CRITICAL BLOW**. Este se trata del tercer programa creado por RACDYM, ya que sumado a los dos juegos de BANPRESTO, en su haber se encuentra el no demasiado bueno HEAVEN'S GATE, uno de los pocos juegos de la historia, junto a BEASTORIZER de HUDSON (BLOODY ROAR) que han sido convertidos a recreativa. **CRITICAL BLOW** hace gala de un solidísimo *engine*, más potente aún que el de su predecesor y de una suavidad de animación muy cercana a los 60 *frames* por segundo. Además del típico modo *Arcade*, designado en este caso como *Tournament*, en el menú de selección encontraremos opciones tan interesantes como el modo *Theater* o el adictivo *Trading Mode*, en el que podremos tomar prestados movimientos especiales de otros luchadores y utilizarlos a voluntad. A nuestra disposición se pondrán 10 luchadores, a los que se le sumarán tres personajes secretos más y el ser que vayamos dando forma en el modo *Trading*. Todos y cada uno de los luchadores poseen un alto número de golpes especiales, a los que se le suman un *super* (que sólo podremos usar si hemos llenado previamente a base de dar y recibir golpes el indicador de *supers* y pudiendo acumular hasta 3), y el *critical blow finish*, una bestiada a la que sólo tendremos acceso si nuestra energía está parpadeando (25% de vida) y tenemos 3 especiales acumulados. Al realizar el *critical blow finish*, además del esperado movimiento bestia (bien sea paliza al estilo Ryo Sakazaki de KOF, proyectil o golpe aislado) conseguiremos quitarle a nuestro oponente la totalidad de la energía, aunque la barra se encuentre al máximo. Sumados a los golpes especiales se encuentran, cómo no, los omnipresentes y jugables *combos*, los cuales pueden ser encajados con golpes normales, especiales y hasta con los bestiales *critical blows*. Uno de los apartados más originales del programa de BANPRESTO son los escenarios, que son tan extraños como el techo de un tren a alta velocidad o una viga de un edificio en construcción. Sin duda **CRITICAL BLOW** es un juego que nadie puede ni debe pasar por alto.

DOC





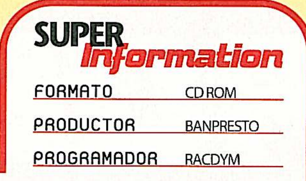






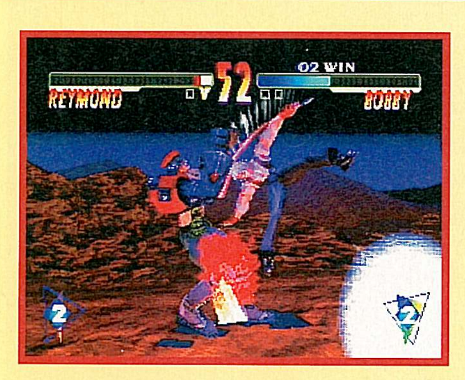
Theater, un modo historia peculiar

Este puede ser definido como el típico modo historia de la mayoría de los juegos. En él se combinan escenas de vídeo y bonitas imágenes estáticas con los combates para contarnos la vida del protagonista. Al terminarlo, un nuevo luchador será seleccionable en el modo *Tournament*.



SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	RACDYM

BLOW

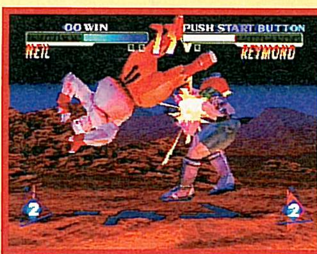




El modo Theater nos cuenta de un modo bastante peculiar la apasionante historia de Rickey Leon. Si nos lo terminamos, un nuevo luchador, Hagane Ichinomiya, será seleccionable.



Este es el aparente menú de selección de personaje. Más tarde podremos seleccionar hasta tres luchadores ocultos más.













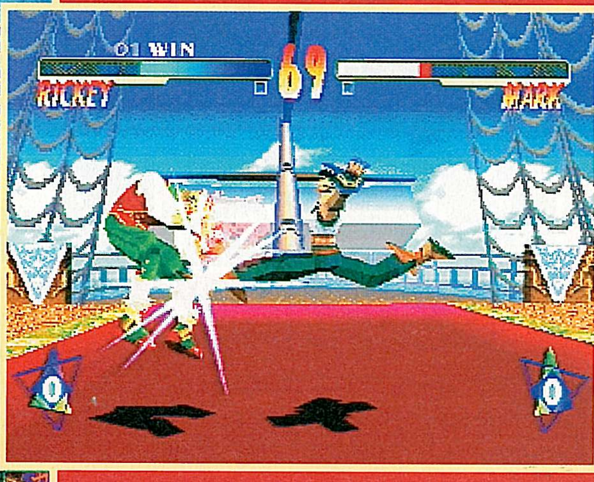
Sota, caballo, rey y Trading Mode

Si creéis que no hay manera posible de jugar a las cartas sin decir órdago o sin jugar al MAGIC, estáis muy equivocados. En este modo tendremos que luchar contra jugadores virtuales, al estilo VS, pero con la posibilidad de ampliar nuestro número de golpes o habilidades especiales definidas por cartas a base de arrebatárselas a nuestro oponente. Luego, el personaje creado podrá ser utilizado en el modo *Tournament*.

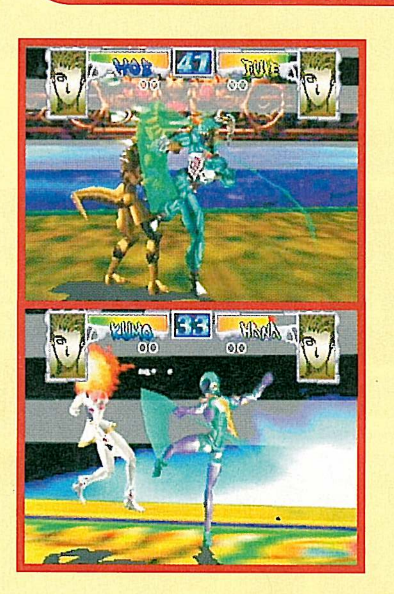


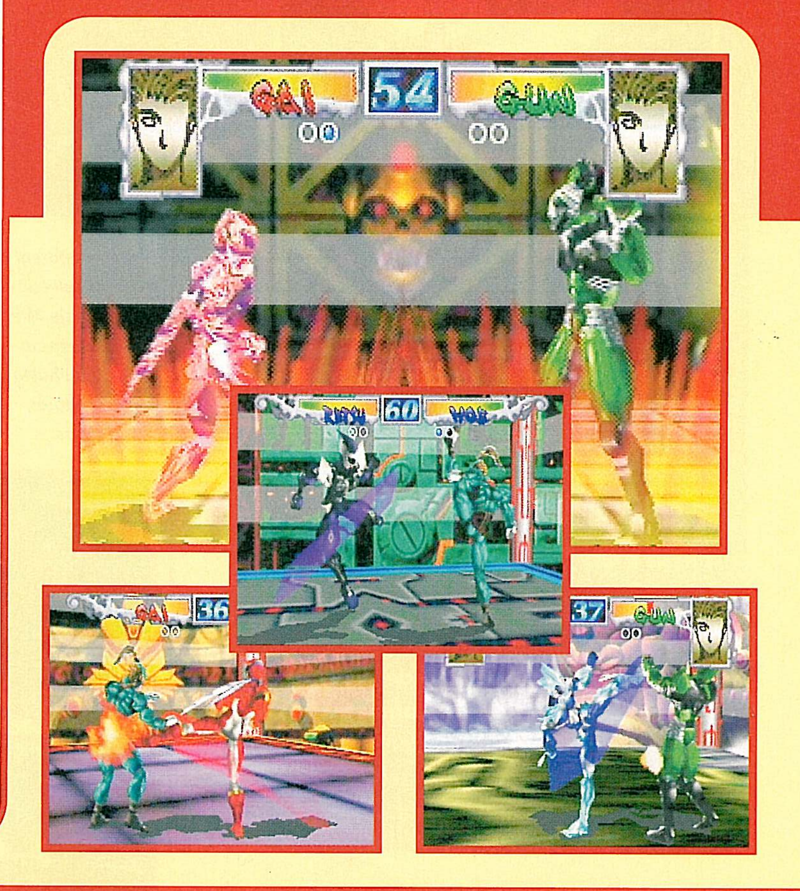












Después de BOMBERMAN 64, HUDSON vuelve a la carga con su segundo juego para ***NINTENDO 64*** y su segundo *beat'em-up* tridimensional de su historia (el primero es BLOODY ROAR para ***PLAYSTATION***). **DUAL HEROES** es uno de esos juegos que todo el mundo espera con unas ganas terribles, pero que al jugar la primera partida de lo único que tenemos ganas es de acordarnos de la familia de los creadores.



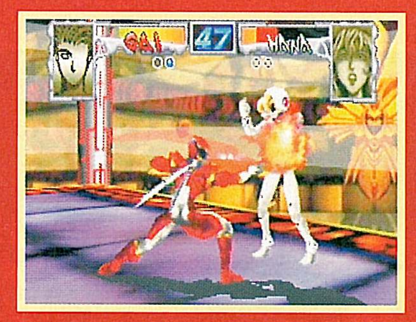
DUAL HEROES

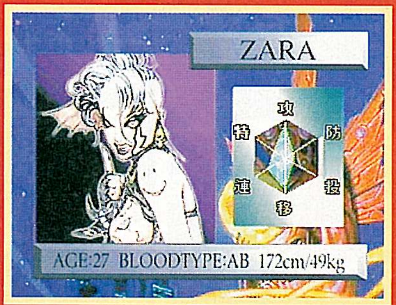


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

Como podéis observar en las pantallas, el aspecto general del programa es similar al de la serie POWER RANGERS pero no por los personajes, sino por lo malo, monótono y aburrido que es.





Virtual Gamer Mode

Este es uno de los pocos aspectos destacables del mediocre **DUAL HEROES**. En este modo deberemos competir contra ocho jugadores virtuales, como si de un modo *VS* se tratase, pero en vez de luchar contra tus amigos (que preferirán jugar al PONG), tendrás que hacerlo contra personas virtuales creadas por el mismo programa. Casi más divertido que MENUDO ES MI PADRE.

Si el cartucho que tenemos entre manos fuera un mediocre juego para cualquier consola que no fuera ***NINTENDO 64***, y programado por una compañía novata y desconocida, la baja calidad general del programa no nos sorprendería en absoluto. Pero se trata de HUDSON SOFT (que hace unos meses lanzó el increíble **BLOODY ROAR** para ***PLAYSTATION***) y de **DUAL HEROES**, uno de los juegos mas esperados para los 64 *bits* de NINTENDO y que, en teoría, llevan programando y cuidando cientos de detalles desde hace más de un año. Como viene siendo habitual en la mayoría de las últimas creaciones «baratas» realizadas para ***NINTENDO 64***, la ínfima calidad sonora se entremezcla con la brusquedad del movimiento de sus gráficos que, por cierto, son de lo mejorcito que hemos visto aunque se muevan de pena. La única esperanza que queda a los pocos puristas del género que valoran uno solo de los aspectos sobre todos los demás, es como siempre la jugabilidad. Según HUDSON, la dificultad y el comportamiento del oponente variaba dependiendo de nuestra habilidad con el *pad*, y os puedo asegurar que la palabra que define en todo momento la «apabullante» jugabilidad de la que hace gala **DUAL HEROES** es rutina. Lo más destacable del juego son las suaves animaciones del comienzo de los combates y el *Virtual Gamer Mode*.

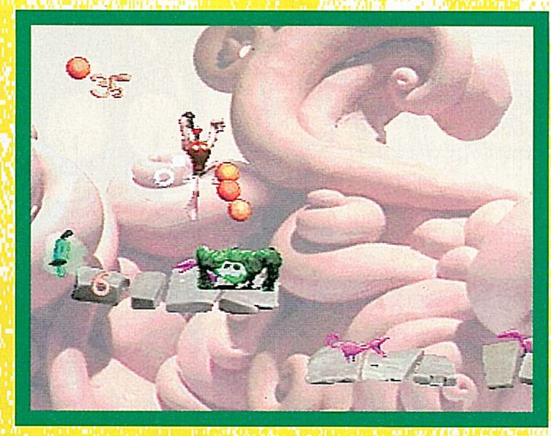
DOC



concurso

SKULL MONKEYS





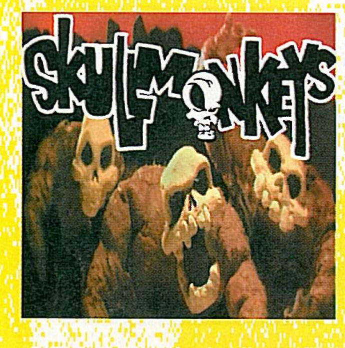




SORTEAMOS 30 JUEGOS







ELECTRONIC ARTS y SUPER JUEGOS te ofrecen la oportunidad de conseguir el fantástico juego de plataformas SKULL MONKEYS. Si quieres participar en este sorteo tan sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias), y mandarlo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO SKULL MONKEYS».

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... TEL.: ....

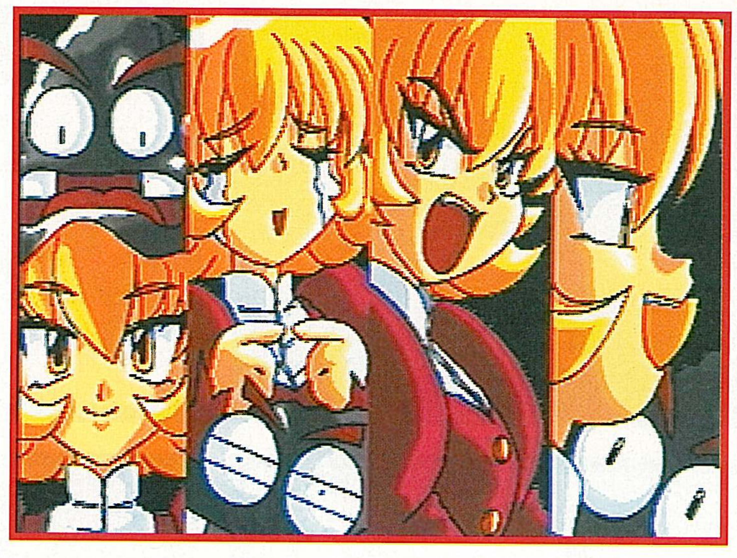
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.







Desde hace bastante tiempo SUNSOFT nos viene obsequiando en todas las ferias con unas graciosas tacitas de COTTON, pero nosotros nunca habíamos visto el juego. Ahora por fin tenemos en nuestras manos la segunda parte de este divertido matamarcianos, en el que manejaremos a dos simpáticas brujitas enfrentadas a las fuerzas del mal.





El colorido de los gráficos y sus bellos decorados junto a la gran animación de los enemigos, hacen que este juego tenga una belleza visual digna de tener en cuenta.



Después de unos meses de relativa sequía, por fin tenemos en nuestras páginas juegos de **SATURN** para dar y tomar. Uno de ellos es **COTTON 2**, continuación de uno de los matamarcianos más originales que hemos visto. En **COTTON 2** no llevamos a ninguna nave armada hasta los dientes, ni ningún engendro mecánico, sino algo tan simple como una pareja de simpáticas «brujeznas» que se enfrentarán a los monstruos más terribles. La historia de COTTON en consola es bastante corta, ya que solamente cuenta con versiones en **PC ENGINE** y **SUPER NINTENDO**, además de PANORAMA COTTON para **MEGA DRIVE**. Lo primero que nos llama la atención de este juego es su colorido, algo que deja claro desde un primer momento que no estamos ante una versión de 16 *bits*. Además, la animación de los enemigos, sobre todo de los jefes finales, es de auténtico lujo. **COTTON 2** cuenta con un número de fases bastante limitado, tan sólo seis, fallo habitual en cualquier conversión de recreativa. En cuanto al desarrollo del juego, es tan simple como el de cualquier *shoot´em-up*, pero con la diferencia de que podemos capturar algunos enemigos y lanzarlos contra ellos mismos, a manera de objeto arrojable. Además, si logramos matar a muchos de una sola vez, podremos realizar *combos*. Como buena recreativa que se precie, podremos jugar con un amigo en el modo de dos juga-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SUNSOFT
PROGRAMADOR	SUCCESS



Saturn Mode

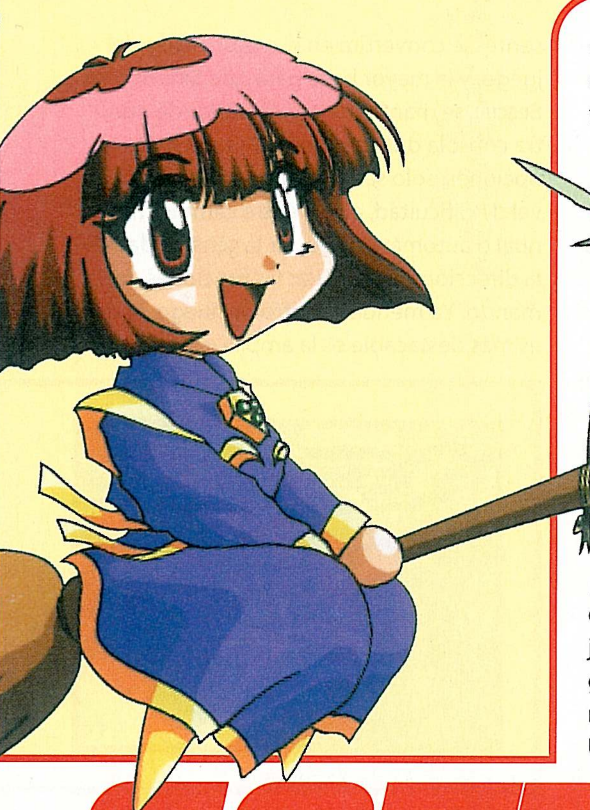
Cuando hayamos explorado todos los secretos del modo *Arcade*, podremos darnos una vuelta por este modo exclusivo de la consola de SEGA, en el que descubriremos nuevos enemigos y cambios de ambientación en los decorados. En la primera fase por ejemplo, la pradera está cubierta por nieve y el enemigo de fin de fase cambia sus armas por dos murciélagos gigantes.







El recorrido del juego será casi siempre horizontal, aunque en algunas fases también iremos hacia abajo y arriba, dificultando aún más el recorrido.



dores. Una vez terminemos cada una de las fases, recuperaremos energías recogiendo las tazas de té que caen del cielo. También tenemos un pequeño arsenal de magias, y una vez que se nos gasten lanzaremos unas bolas que podremos arrojar contra los enemigos. Los decorados de algunas fases seguramente os recordarán a CASTLEVANIA, y algunos adversarios también tienen ese aire fantasmal de la saga de KONAMI, ambientación bastante lógica si tenemos en cuenta que las protagonistas son brujas. Cuando terminemos con el modo *Arcade*, podremos intentar acabar el modo ***SATURN***, con muchas sorpresas como nuevos seres y muchos decorados distintos. **COTTON 2** es uno de esos juegos que son dignos de cualquier buen «jugón» que se precie y que, por desgracia, seguramente nadie lo hará llegar a nuestro país. Una verdadera lástima.

THE PUNISHER





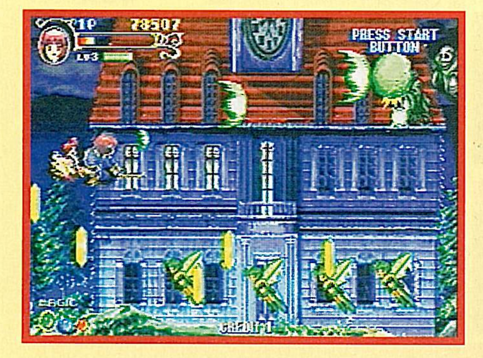












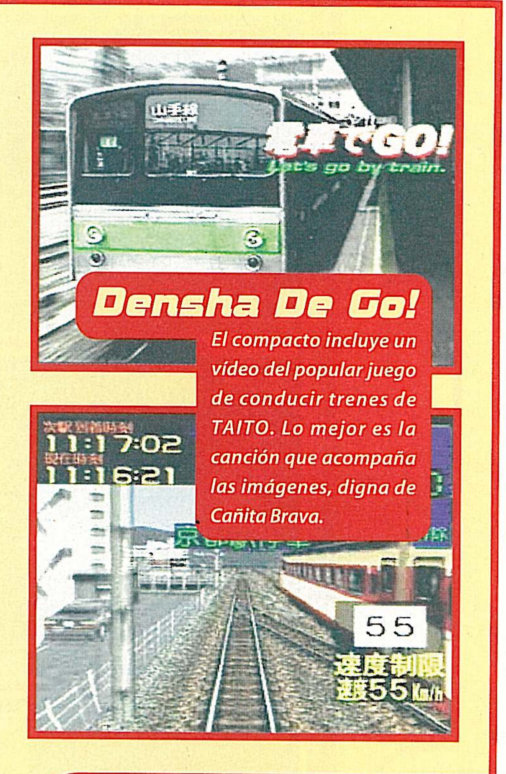


Zopencos de aúpa

Si creíais que en este juego os ibais a librar de los gigantescos y pesadísimos enemigos de fin de fase, estabais muy equivocados. En COTTON 2 hay bichos de tamaño descomunal y muy malas pulgas. Algunos de ellos parecen salidos de la saga CASTLEVANIA, como el caballero de la sexta fase o los murciélagos del final. Si tenéis un buen arsenal de magias no os va a ser muy difícil acabar con ellos. Aunque algunas magias son más efectivas que otras, todas te serán de utilidad para liquidarlos.



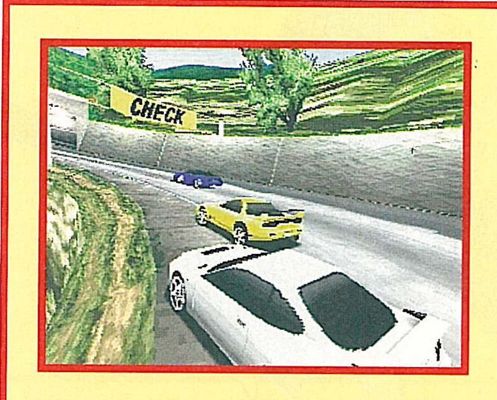
El País del Sol Naciente sigue y sigue ofreciendo a los usuarios de PlayStation nuevos retos. En esta ocasión, el trillado género de la velocidad recibe otra nueva alternativa cuyas principales bondades son los muchos circuitos y coches reales de varias marcas.



Densha De Go!

El compacto incluye un vídeo del popular juego de conducir trenes de TAITO. Lo mejor es la canción que acompaña las imágenes, digna de Cañita Brava.

Con un tratamiento gráfico más que correcto, y con la única pretensión de divertir, SIDE BY SIDE SPECIAL recoge el espíritu de los arcades de toda la vida, en los que la acción más frenética ocupa el papel estelar, sin detenerse en ningún otro detalle. El juego es una particular conversión de la recreativa del mismo nombre pero sin la coletilla «Special», que en este caso se utiliza por el mayor número de circuitos y coches disponibles. No se ha añadido ningún modo campeonato o cualquier otra cosa novedosa, algo que viene siendo más o menos habitual en este tipo de conversiones. De esta manera, nuestra única posibilidad es seleccionar un circuito, un coche y «tirar p´alante». Incluso finalizando en primer lugar no se nos abrirá ningún otro trazado, ni continuaremos en otro circuito, sólo tendremos la posibilidad de contemplar la repetición desde diferentes planos. De esta manera, el modo *Time Attack*, afortunadamente presente, se convertirá en el mejor aliado del juego, y la mayor baza para que SIDE BY SIDE SPECIAL se mantenga en el interior de nuestra consola durante algún tiempo. Entre las opciones, sólo se nos permitirá variar el nivel de dificultad, elegir entre cambio manual o automático, ajustar la sensibilidad de la dirección y configurar las funciones del mando. Ya metidos dentro del juego, lo que es más destacable es la amplia variedad de

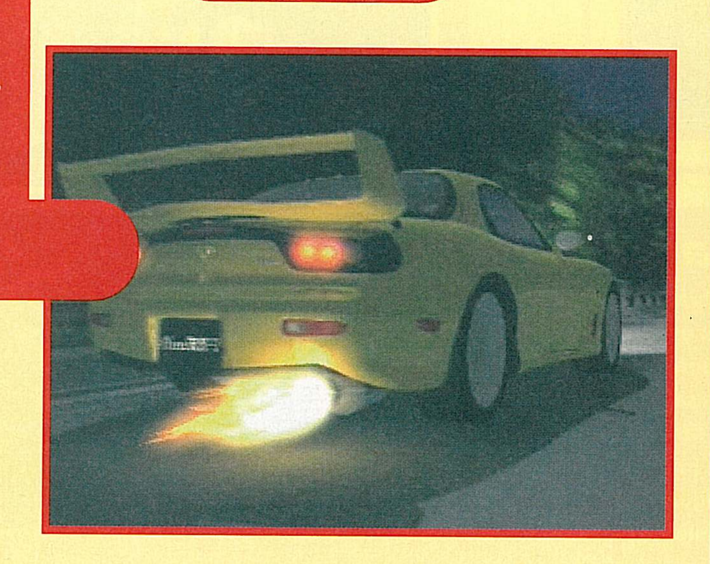


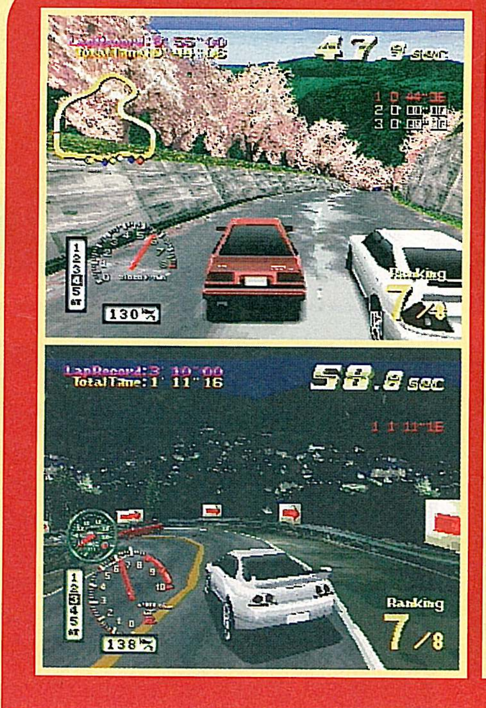


SIDE BY SIDE

SUPER Information

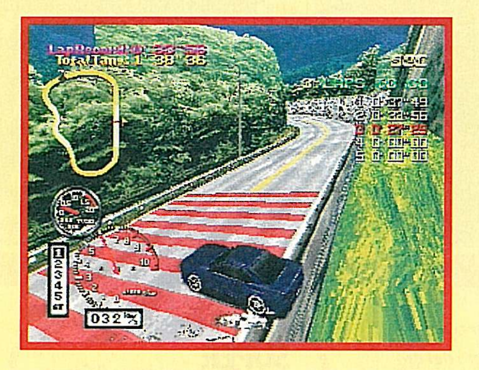
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO







circuitos, nada menos que 10 y con entornos muy variados, desde trazados alpinos y nevados hasta incluso playeros. Destacar algunas curvas, casi de 360 grados, inéditas hasta el momento en los 32 bits de SONY. Por supuesto no debemos dejarnos en el tintero los 16 coches incluidos, que van desde los deportivos hasta utilitarios. Todos ellos son modelos reales fruto del acuerdo con las marcas niponas TOYOTA, NISSAN, HONDA, MAZDA, MITSUBISHI y SUBARU. En resumen, **Side By Side Special** es uno de tantos juegos de coches que dudamos llegue a aparecer en nuestro mercado debido a la fuerte competencia y a la escasa originalidad que presenta a pesar de contar con calidad más que aceptable. **THE SCOPE**



























SPECIAL

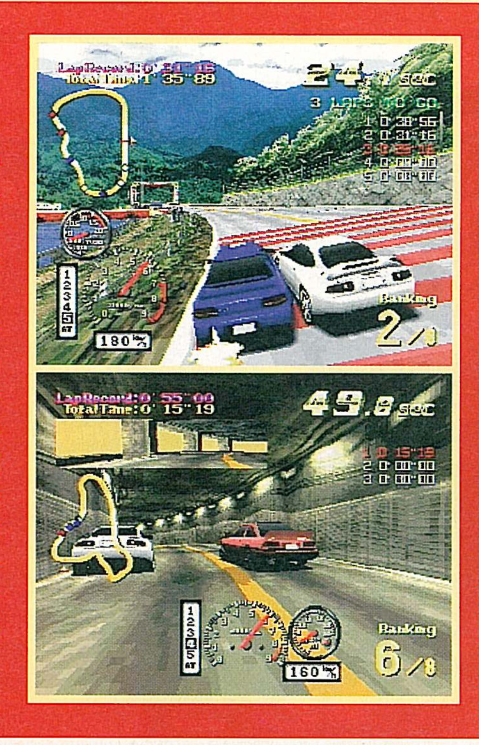
Vehículos

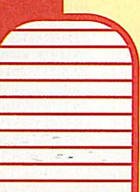
NISSAN, TOYOTA, HONDA, MAZDA MITSUBISHI y SUBARU han prestado algunos de sus modelos más conocidos para disputar las carreras de **Side By Side Especial**. Desde familiares como el Legacy hasta deportivos como el GT-FOUR estarán disponibles.



10 circuitos con diferentes entornos

La variedad en el aspecto de cada trazado es lo más destacable en cuanto a los circuitos. Así podremos competir en pistas de asfalto ultrarrápidas, en resbaladizos senderos nevados, en carreteras plagadas de hojas de árboles etc...
La calidad gráfica es más que correcta, generándose los polígonos a una distancia más que sobrada para anticiparnos a cada curva. Y hablando de curvas hay que destacar que muchas de ellas están peraltadas, y que hay alguna de casi 360 grados, algo inédito hasta ahora en este género, que resulta toda una experiencia poder «negociarlas» sin dejar la pintura del coche desperdigada. Por último destacar que según el circuito que seleccionemos, la carrera se disputará o bien de día, o bien de noche, detalle que no influirá demasiado en la prueba.







Como suele ocurrir con la mayoría de los juegos de SNK para su excelente ***Neo Geo*, RB Special** ha sido convertido para ***Saturn*** unos meses después de su aparición para ***NG CD***. Este es el segundo juego de ***Saturn*** que utiliza el nuevo cartucho de 4 Mb de RAM después de X-Men Vs Street Fighter.





A la izquierda podemos observar cómo Sokaku Mochizuki invoca al primo del gigante verde. Mientras, Kim le muestra orgulloso su cero pelotero.



Alter egos Ex...¿cómorrr?

Los personajes que llevan el prefijo Ex en su nombre son Andy Bogard, Tung Fu Rue, Billy Kane y Blue Mary. Sus principales diferencias respecto a la versión normal son sus nuevos colores y, lo más importante, la mayoría de sus golpes, bien sean normales o especiales, son diferentes. Podremos jugar con el Billy del anterior Real Bout (con su magnífico especial incluido), con un nuevo Andy, que ha recuperado su anterior golpe de la patada de fuego, etc.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK

REAL BOUT SPECIAL



S. Power y P. Power

El sistema utilizado en **RB Special** para desencadenar los Supers es similar al del primer Real Bout y muy parecido al de King Of Fighters' 96 y 97. Poseemos una barra de especial que al llenarse nos permitirá realizar los golpes designados como S. Power. Si además de tener la barra entera nuestra vida se encuentra por debajo del 50%, los bestiales golpes especiales P. Power se pondrán a nuestra disposición.

Real Bout Special es posiblemente el lanzamiento más importante de SNK para las consolas de 32 *bits* antes de la aparición en el mercado nipón del esperado King Of Fighters' 97. Como ocurre con todas las conversiones de SNK, los usuarios de SEGA serán los primeros en jugar a **RB Special**, ya que SNK tiene previsto su lanzamiento para ***PlayStation*** dentro de unos meses y seguramente con algún que otro *extra* añadido al estilo *Master Arts*. La versión que tenemos entre manos es prácticamente idéntica a la de ***Neo Geo CD*** (aunque mejora increíblemente los tiempos de carga), salvo ciertos detalles sin demasiada importancia referentes al manejo de los personajes (a veces nos falla algún que otro especial) y a las secuencias de *intro* o de los finales. Este es el segundo juego de ***Saturn*** que hace uso del cartucho de 4Mb de RAM aparecido hace dos meses junto a X-Men Vs Street Fighter, aunque SNK ha preferido hacer el juego compatible con cualquiera de los dos cartuchos disponibles (4 Mb y 1Mb), sacrificando tan sólo un número ínfimo de *frames* de animación.

DOC

concurso

Tennis Arena

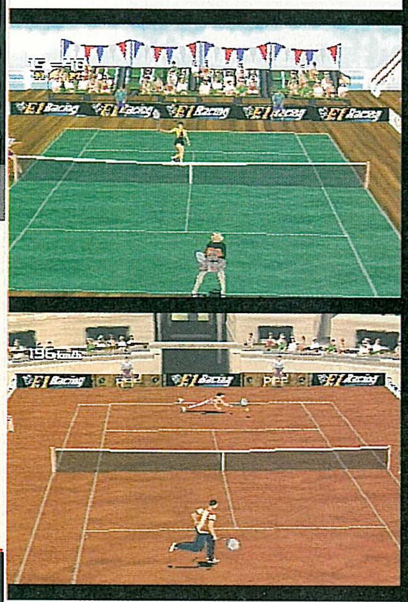
PlayStation

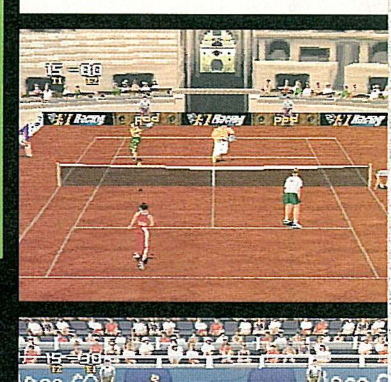
SEGA SATURN

smart dog

Ubi Soft

UBI SOFT y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO TENNIS ARENA».







SORTEAMOS

3 LOTES DE 1 JUEGO TENNIS ARENA, UN JOYSTICK Y UN LLAVERO

22 LOTES DE 1 JUEGO TENNIS ARENA Y UN LLAVERO

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: .... **PROVINCIA:** ....

C.P.: .... **TEL.:** .... ❏ **PLAYSTATION** ❏ **SATURN**

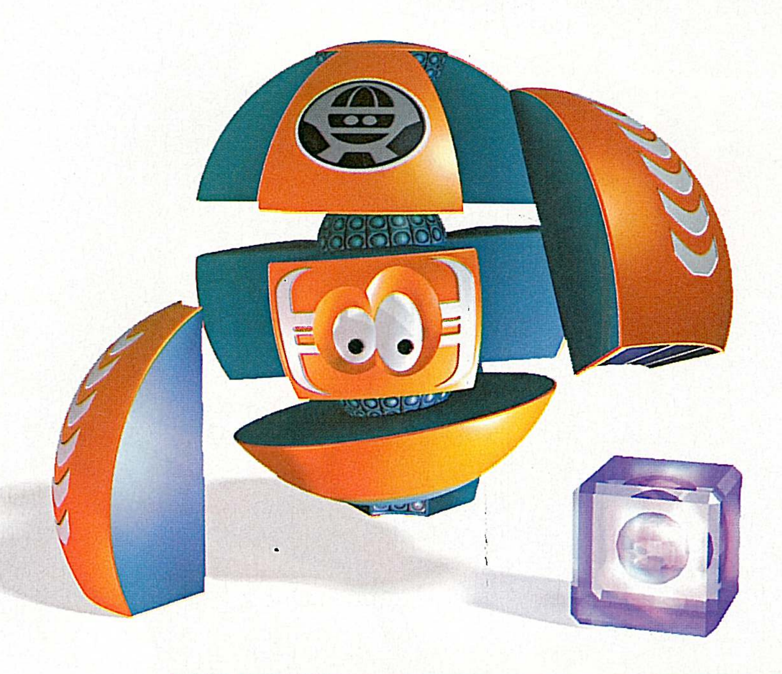
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.

SUPER NUEVO

TETRISPHERE

El clásico muestra su mejor cara

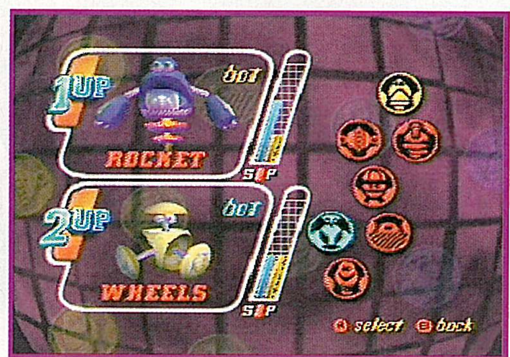
NINTENDO
H2O
64 MEGAS
EE. UU.



Cuando ya parecía prácticamente imposible que el desarrollo del clásico juego creado por **Alexey Pajitnov** sufriese más modificaciones, NINTENDO da una vuelta de tuerca más y nos presenta la última y revolucionaria versión (nunca mejor dicho) del puzzle por excelencia. Su nombre: **Tetrisphere.** Y a decir verdad, lo único que se conserva del juego original son las inolvidables fichas, ya que el sistema de juego, como se comprobará más adelante, no tiene absolutamente nada que ver. La misión, para que os hagáis una idea, consiste en juntar tres o más fichas iguales, lo que conllevará que éstas desaparezcan. Para lograrlo se nos da la posibilidad de desplazar las fichas por la superficie de las esfera, al tiempo que se colocan las que, en teoría, van cayendo. ¿El objetivo? Bueno, éste varía entre unos modos de juego y otros, pero por lo general consistirá en descubrir por completo determinada parte de la esfera. Puede que resulte un pelín complicado al principio,

Dos jugadores en pantalla







En el modo de dos jugadores los combos cobran una importancia especial. Cuantos más hagamos, más le complicaremos la vida al enemigo.



Cuatro modos de juego





1 ***Rescue:*** *.En este modo de juego se debe abrir un hueco lo suficientemente grande como para que el robot que hay atrapado en el interior de la esfera pueda escapar.*

2 ***Hide & Seek:*** *Pruebas de habilidad en las que habrá que descubrir zonas específicas, hacer desaparecer objetos, fichas, etc. Sin duda uno de los modos más divertidos.*

3 ***Puzzle:*** *Como en anteriores versiones del* TETRIS, *en el modo puzzle se nos imponen una serie de limitaciones con las que se debe completar el nivel.*

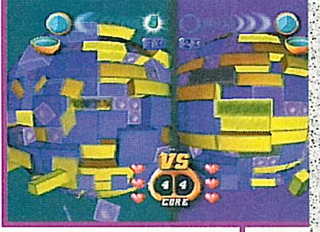
4 ***Time Trial:*** *¿Qué os vamos a contar de este modo que no sepáis? Tan sólo que deberéis completar cada nivel antes de que se os acabe el tiempo.*





Cómo es Tetrisphere







La esfera, que en su interior es hueca, cuenta con un número de capas hechas a base de fichas proporcional al nivel en que se encuentra el jugador. Hacerlas desaparecer será el objetivo principal del juego.

Tetrisphere no se parece en nada a todo lo que hayamos visto.

pero con un poco de práctica, rápidamente se le cogerá el tranquillo. Y para que la diversión no falte, se le han incluido múltiples modos de juego con decenas de niveles en cada uno, todo ello en pos de una mayor durabilidad del cartucho (que ya bastante nos cuesta). No es momento de contaros mucho más sobre este juego. La llegada de todo nuevo descendiente del TETRIS acarrea la curiosidad de muchos, y por lo general suelen convencer bastante. En los próximos meses recibiréis la información pertinente (estamos trabajando en ello), aunque la opinión final (y más en este tipo de títulos), recaerá sobre los gustos personales de cada usuario.

J. C. MAYERICK





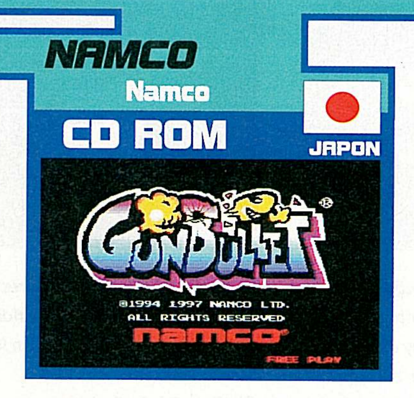


La variedad es, sin duda, el punto más fuerte de este **TETRISPHERE**. *Arriba, una instántanea en la que se ve en funcionamiento una de las magias. A la izquierda, el tutorial, que explicara al jugador las reglas del juego. Arriba a la izquierda, un nivel del modo Hide & Seek.*

POINT BLANK

Acción y humor en una gran conversión

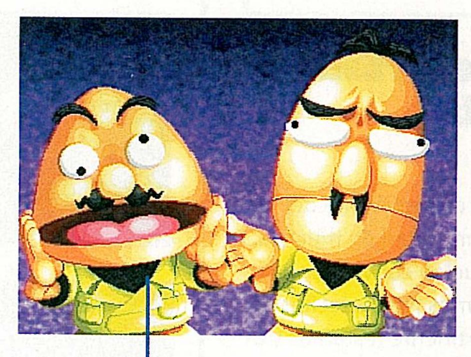
NAMCO
Namco
CD ROM
JAPON







Por si TIME CRISIS no fuera suficiente motivo para adquirir lo antes posible una ***G-CON 45***, NAMCO ofrece a los usuarios de ***PLAYSTATION*** un nuevo aliciente de nombre **POINT BLANK**. Conocido en **Japón** bajo el nombre de GUNBULLET, y llegado directamente de los salones recreativos, esta nueva aportación de NAMCO al catálogo de ***PSX*** es una recopilación de 74 minijuegos en la línea de los PUZZLE & ACTION de SEGA. De la mano de dos esperpénticos personajes, los doctores Don y Dan, el jugador debe hace frente a las más adictivas y tronchantes pruebas, todas ellas en clave de humor, a través de dos modos de juego bien diferenciados. Por un lado está la fiel adaptación de la máquina recreativa, con sus tres niveles de dificultad y una jugabilidad y carga adictiva innegable; por otro el modo *Arrange*, creado exprofeso para esta versión ***PLAYSTATION***. Aquí podemos encontrar desde un modo de entrenamiento (desde el que se accede a cualquiera de las 74 pruebas), un *Party Play* especialmente recomendado para jugar con cientos de amigotes (con tres modalidades de juego: *Score Battle*, *Tournament* y *Team Play*) y por último… un juego de rol. Sí amigos, puestos a meterle extras al CD, a NAMCO no se le ha ocurrido otra cosa que incluir un genuino *RPG* protagonizado por Don y Dan, en el que no faltan ni los golpes

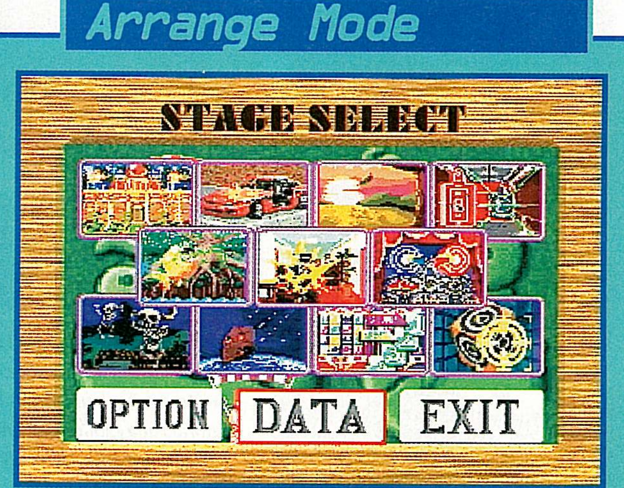


Don y Dan utilizan los mismos cuidados capilares que ***THE SCOPE:*** *cera para suelos y una balleta.*



Arrange Mode





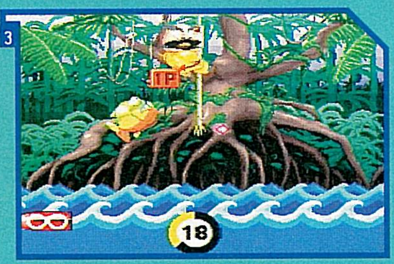
Toda una colección de modos y opciones de juego en exclusiva para PLAYSTATION.

Quest Mode

Desde nuestra G-Con 45 guiaremos a Don y Dan por una misteriosa isla. Como en cualquier RPG, hay pueblos, tiendas y puntos de experiencia.







1 En la más pura tradición RPG, en el Quest Mode no faltan las tiendas, repletas de armas, comida y medicinas.
2 Con sólo disparar a un punto de la pantalla de juego, los dos protagonistan caminarán hacia él.
3 Los combates consisten en las mismas pruebas que el juego original, ganando puntos y dinerito extra.









POINT BLANK CONSTITUYE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PISTOLA CON LOS QUE UN USUARIO DE CONSOLA PODRÍA SOÑAR



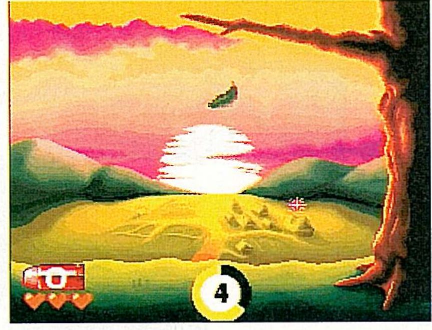




POINT BLANK permite usar tanto **G-CON 45** como el pad de **PLAYSTATION**.



de humor ni las principales pautas del género: pueblos, tiendas, puntos de ataque, de experiencia… Al margen de sus sensacionales gráficos (es idéntico a la máquina, salvo que no está en alta resolución), lo mejor de **POINT BLANK** reside en el sentido del humor de cada una de las pruebas de que se compone el juego. Desde proteger las posaderas de Don de las dentelladas de las pirañas, acribillar a los inquietos inquilinos de un cementerio hasta tirar abajo un panal a balazos, en cada uno de los subjuegos está garantizada la carcajada. Marzo será casi seguro el mes en que **POINT BLANK** llegue a **España**, por lo que haréis bien en ir engrasando la ***G-CON 45***. **NEMESIS**







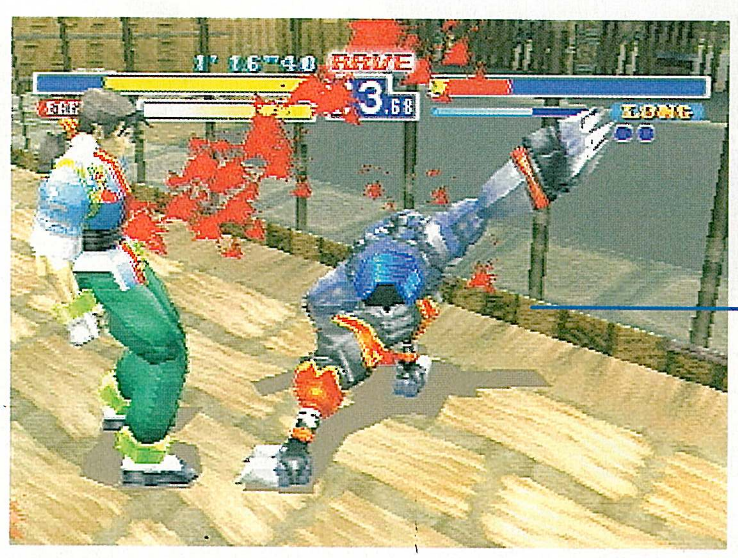
*Por fin es posible practicar la caza del pichón de aguas sin salir de casa. Nosotros lo hacíamos antes, pero **THE PUNISHER**, nuestro mastín de lanas, siempre acababa por comerse las piezas crudas, así que lo castramos y ahora es lazarillo.*

BLOODY ROAR

La bestia que todos llevamos dentro

VIRGIN
Hudson Soft
CD ROM
Japón

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL



A primera vista se puede comprobar fácilmente la calidad y solidez que posee el engine 3D utilizado para mostrar en pantalla una gran cantidad de polígonos. Los efectos de luz, especialmente en el momento de la transformación en bestia, están a la orden del día.

Hace un par de meses os comentamos la inminente aparición en el mercado europeo y de la mano de VIRGIN de un nuevo *beat'em-up* tridimensional llamado BEAST. Al fin aquel BEAST está a punto de aparecer en las tiendas de toda **España**, aunque con el sugestivo nombre de **BLOODY ROAR**, título más que adecuado para la sangrienta creación de HUDSON. Además de HUDSON, el juego ha sido programado por dos compañías especializadas en el campo de las maquinas recreativas, EIGHTING y RAIZING, que se han encargado de la conversión del programa a su versión *arcade*, llamado BEASTORIZER. **BLOODY ROAR** es un *beat'em-up* tridimensional de una calidad general impresionante y de una jugabilidad que resulta una magnífica mezcla de juegos como TEKKEN 2, FIGHTING VIPERS, VIRTUA FIGHTER y hasta STREET FIGHTER II. *Combos* al estilo VF o TEKKEN, golpes especiales similares a los de SFII y paredes con las que estampar la cara de nuestro oponente son algunas de las muchas características de la tremenda jugabilidad que **BLOODY ROAR** atesora. El *engine* 3D utilizado por HUDSON para poner en escena la tremenda cantidad de polígonos que **BLOODY ROAR** mueve es casi tan bueno como el utilizado por NAMCO en TEKKEN 2, ya que si bien los poligonos no están tan suavizados como en SOUL BLADE, el numero de *frames* por segundo a los que se mueven se encuentra cercano a los 40. La principal novedad del juego radica en el sistema de transformaciones en bestia que cada uno de los 8 personajes posee. De tal manera, podemos comenzar el combate como humano, y una vez metidos de lleno en la lucha, y si nuestra barra de energía reservada para el modo *beast* nos lo permite, pulsar el botón correspondiente para transformarnos en hombre lobo, tigre, león, etc. Una vez transformados, el botón asignado para transformarse se convierte en un golpe más, que podemos utilizar en *combos* o para realizar algún que otro movimiento especial. Aunque en principio esta idea nos pareció un tanto extravagante, ya que los pocos juegos que ofrecían posibilidades similares no resultaron especialmente atractivos, en **BLOODY ROAR**



Art Gallery

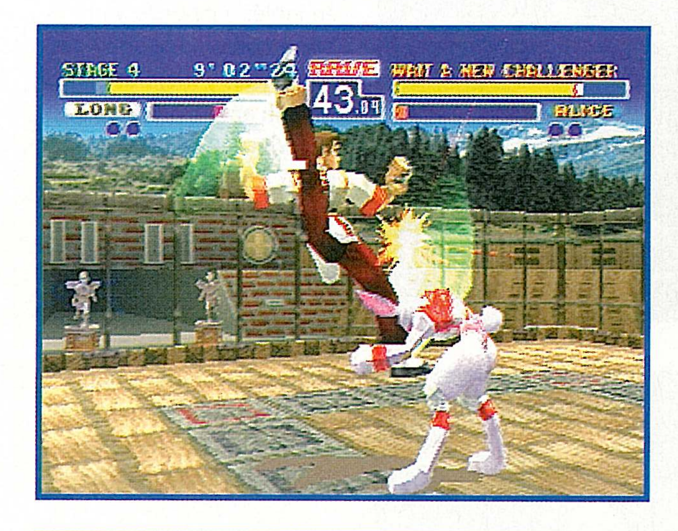




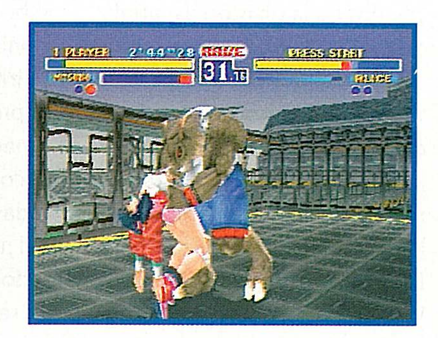
Esta es una de las múltiples opciones que pueblan el gigantesco menú de **Bloody Roar.** En ella podremos ver en alta resolución diferentes dibujos, posters, bocetos y hasta personajes diseñados pero no incluídos en la versión final del juego. Además de los típicos modos *Vs*, un utilísimo *Practice, Survival, Time Attack*, etc, una de las opciones más interesantes del juego es la llamada *Bonus Modes* (*Omake* en Japón), que nos dará acceso a diversos trucos, escenarios ocultos, nuevos personajes y demás opciones extrañas según vayamos acabándonos el juego y superando los records del *Survival* y *Time Attack*.

han sabido mezclar una rápida mecánica de juego con inmensos luchadores transformados. Uno de los elementos más sorprendentes que han sido añadidos al juego y que pocos arcades en 3D poseen es el factor *Gore*, que aunque no tan exagerado como en MK2 es bastante tangible: increíbles chorros de sangre saldrán despedidos del cuerpo de nuestro oponente a base de nuestros «garrazos» para estrellarse en las paredes o el suelo del escenario. HUDSON ha logrado con este **Bloody Roar** acercarse en extremo al rey de la lucha en 3D, Tekken 2, y ofrecernos una sugerente alternativa al juego de NAMCO... hasta la salida del esperado Tekken 3.

DOC







La calidad general de Bloody Roar es sólo comparable a la del inimitable Tekken 2



Luchando a lo bestia.

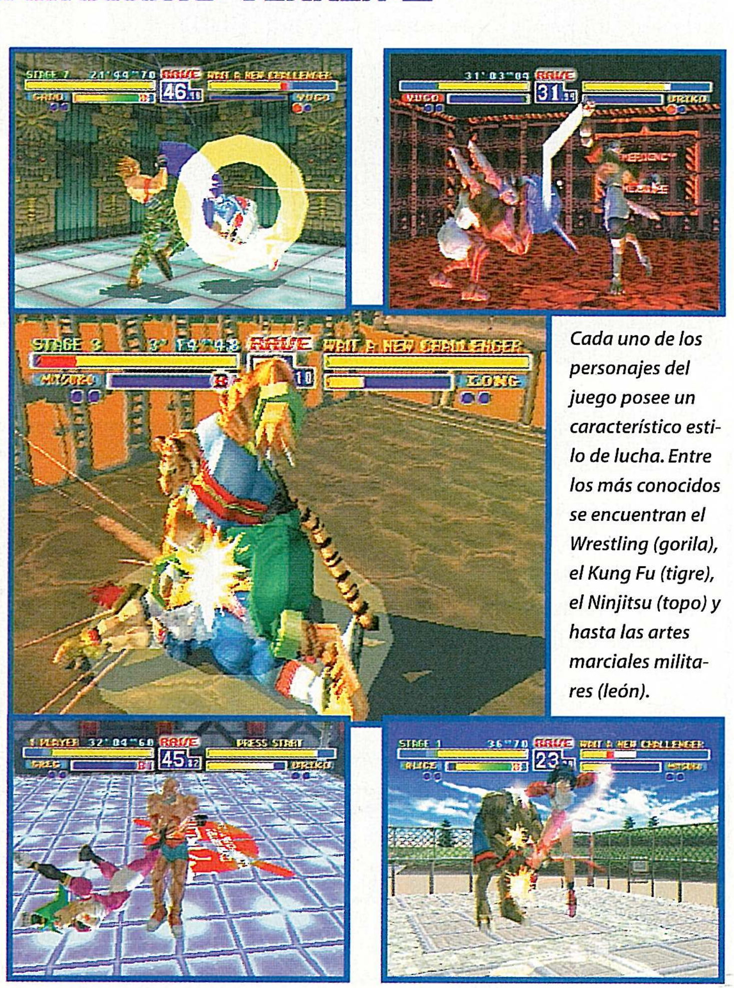






La novedad más sorprendente y el motivo del título de **Bloody Roar** es la capacidad de los luchadores de convertirse en diferentes bestias, híbridos entre animal y ser humano. Cada uno de los luchadores se transforma en un animal diferente, desde el típico hombre lobo, hasta un bestial tigre.

1 Aquí podéis observar a los dos luchadores en su estado normal. La barra de Beast se encuentra activable.
2 Con una explosión de light sourcing y demás efectos, los personajes se transforman en milésimas de segundo.
3 Aquí aparecen los dos personajes en su estado híbrido. Ahora, el botón para transformarse sirve de golpe nuevo.



Cada uno de los personajes del juego posee un característico estilo de lucha. Entre los más conocidos se encuentran el Wrestling (gorila), el Kung Fu (tigre), el Ninjitsu (topo) y hasta las artes marciales militares (león).

SUPER NUEVO

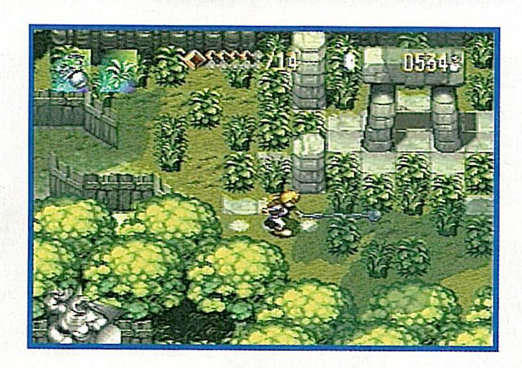
ALUNDRA

PSYGNOSIS
Matrix Soft.
CD ROM
Japón

Una joya del RPG cada vez más cerca



A espera de tener en nuestras manos la esperada version *Pal*, con textos en castellano, que con toda seguridad llegará a finales de Marzo (palabra de **Fernando Martín**, jefe de cocinas de la división española de PSYGNOSIS), **Alundra** salió finalmente el 7 de Enero a la venta en **Estados Unidos**. Tres días de retraso frente a la fecha inicial que se perdonan fácilmente al apreciar el espectacular acabado con que WORKING DESIGNS ha dotado al juego. Una caja doble, con carátula metalizada (hay que verla para creerla) y una quinta tinta dorada para las letras de la contraportada hacen de esta edición de **Alundra** un objeto a codiciar por los fans del *RPG*, en especial por los coleccionistas de rarezas. En su interior, igualmente impresionante, su afortunado poseedor puede encontrar un mapa con todas las localizaciones del juego y un manual a todo color (con portada en relieve) de 58 páginas, en las que se introduce al jugador en la trama al tiempo que se presenta a los principales personajes, enemigos y objetos. Además, para satisfacer a los más puristas, se incluyen las letras de la canción final en inglés y japonés, y un breve comentario sobre las diferencias y mejoras de la versión americana respecto al original nipón. Puestos a soñar, daríamos un brazo (preferiblemente el de **Doc**) porque PSYGNOSIS se currara el manual y el *package* de la versión *Pal* de la forma en que lo ha hecho WORKING DESIGNS, aunque nos conformamos con que lo traigan a **España**, y encima en castellano. Res-







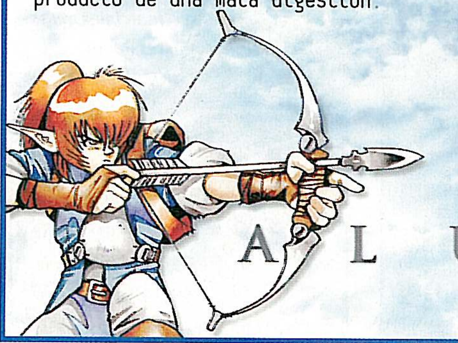


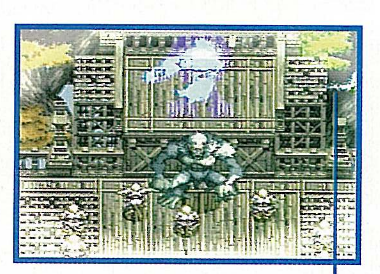
LANDSTALKER
Sus creadores nos ofrecen el primer Action RPG para ***PSX****. Ha sido una larga espera, pero muy pronto lo tendremos aquí.*

La vida es sueño

Como Dreamwalker que es, Alundra tiene la habilidad de poder introducirse en los sueños de otras personas, librándolas de pesadillas. Incluso de aquellas producto de una mala digestión.







The Punisher *lidera la revolución de los macacos velludos. Su lema, «El hombre y la zarigüeya, cuanto más peludos, más dejan huella».*

PlayStation • Action RPG



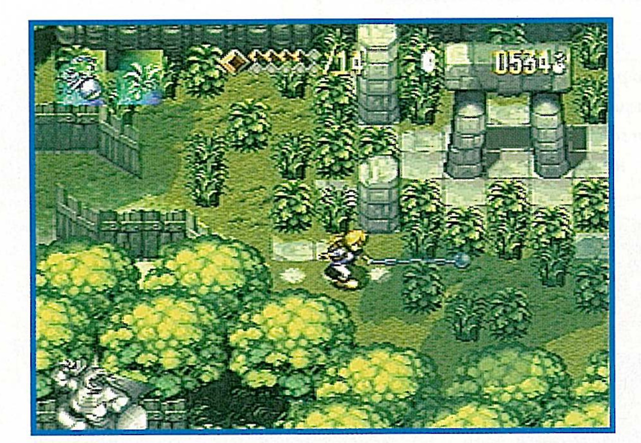








PSYGNOSIS espera cosechar con ALUNDRA los mismos éxitos que SONY con FINAL FANTASY VII





En tierra peligrosa

1 La adivina de Iria te mostrará, cuando la visites, este utilísimo mapa del pueblo y alrededores.

2 Además de usar la espada, Alundra deberá agudizar el ingenio a través de diferentes enigmas.

3 En el juego abundan las cuevas y minas abandonadas. Ojo con las trampas, las hay a cientos.

1


2

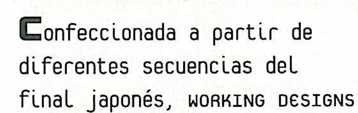

3




Una intro mejorada







Confeccionada a partir de diferentes secuencias del final japonés, WORKING DESIGNS ha añadido al ALUNDRA occidental una nueva intro, dejando además la original intacta.

pecto al juego en sí, poco se puede decir que no hubiéramos mencionado en el reportaje del número pasado. Producido por MATRIX SOFTWARE (en cuyo *staff* se encuentran algunos de los creadores del mítico LANDSTALKER de ***MEGA DRIVE***), **ALUNDRA** es un *Action RPG* con bastantes reminiscencias de la saga ZELDA, con un mapeado compuesto por más de 7.000 pantallas y una jugabilidad a prueba de bombas. Aunque la mecánica de juego se centra principalmente en la acción (con ligeros toques de plataforma), MATRIX ha prestado una especial atención a los puzzles y enigmas, algunos de ellos de una dificultad por encima de la media a la que nos tienen acostumbrados este tipo de juego. Esto asegura horas y horas de juego (como ya mencioné en el reportaje del mes pasado, diez horas apenas dan para un 7% del total de la historia, y eso con la guía en la mano). **ALUNDRA** es todo un juegazo cuya magia está a punto de alcanzarnos. **NEMESIS**

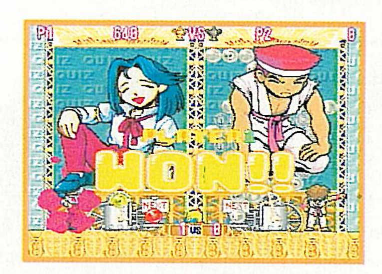
BUST-A-MOVE 3 DX

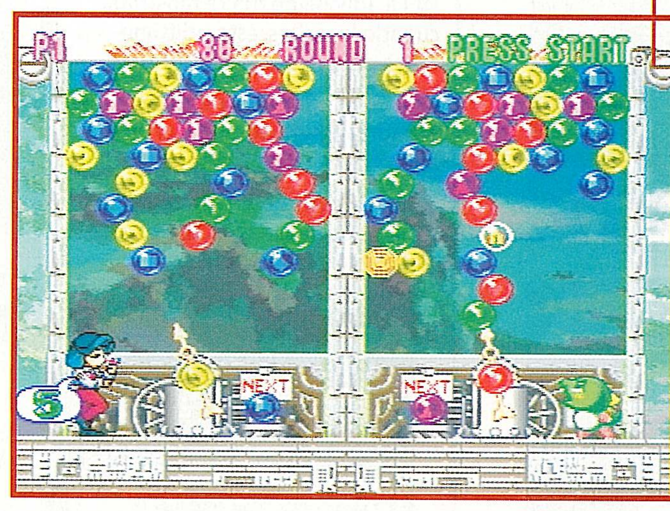
ACCLAIM
TAITO
CD ROM
JAPON

Tercera entrega del mejor puzzle

La tercera entrega de la saga Puzzle Bobble y segunda para *PSX* está preparando su desembarco en el mercado español. Respecto a su antecesor, aunque ha añadido varios modos de juego nuevos (incluyendo un editor como en la entrega de *Saturn*), básicamente apenas ha variado en cuanto a mecánica de juego. Como principal innovación se incluye el rebote de la gema/burbuja que lancemos en el techo, siendo posible alcanzar ahora lugares anteriormente inaccesibles. También observaréis más gemas especiales con diferente funcionalidad. Para concluir este avance, **BAM 3 DX**, sin variar la esencia del mejor puzzle de los últimos tiempos, nos presenta pequeñas novedades que acentuarán su capacidad de entretenimiento.

THE SCOPE





JUGABILIDAD

Esa es la palabra clave gracias a su endiablada diversión sobre todo en modo versus.

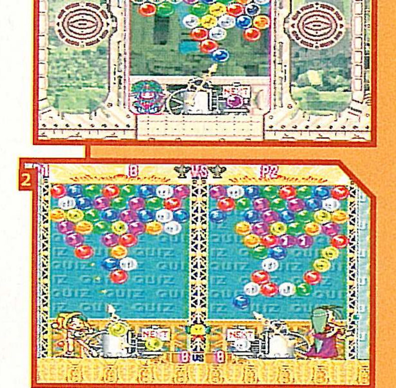
Edit Mode

Como novedad para *PlayStation* se nos ofrece la posibilidad de diseñar nuestras propias pantallas, pudiendo seleccionar cualquier gema incluyendo las especiales. Por supuesto, después jugaremos en nuestros diseños y los podremos modificar si no nos gustan.



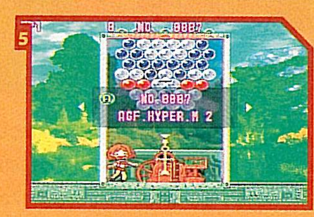
Modos de juego

Uno de los puntos fuertes de Bust-A-Move 3 DX es la cantidad de modos de juego incluidos. En el modo *Arcade* podremos seleccionar entre *Puzzle* y *Versus*, bien contra la computadora o bien contra un amigo (sin duda lo más divertido del juego, ya que cada vez que eliminemos gemas irán cayendo al contrario). Siguiendo el orden del menú del juego, el siguiente es el modo *Challenge*, que siguiendo la mecánica del *Puzzle* deberemos vaciar de gemas pantallas, que como su nombre indica, serán bastante complicadas. El modo *Win Contest* es totalmente inédito, y consistirá en derrotar a todos y cada uno de los personajillos presentes en el juego. En *Collection* disfrutarás completando los mejores diseños.









1. *PUZZLE. Con una dificultad obviamente creciente, nuestro objetivo consiste en «limpiar» la pantalla de todas las gemas.*
2. *VERSUS. Contra la computadora es divertido, pero contra un amigo es cuando este juego alcanza su verdadera dimensión.*
3. *CHALLENGE. A imagen y semejanza del Puzzle, pero bastante más complicado. Quizá lo más divertido para jugar solo.*
4. *WIN CONTEST. Un Street Fighter pero a base de gemas, no de tortazos. Deberemos derrotar a todos los personajes.*
5. *COLLECTION. Una compilación de los mejores diseños. No son especialmente difíciles, y suelen tener finales espectaculares.*

SUPER NUEVO

JET RIDER 2

Competición férrea en motos aéreas

SCEA
SINGLETRAC
CD ROM
EE.UU.

La secuela de uno de los arcades de conducción más populares de ***PlayStation*** llegará muy pronto al mercado español de la mano de SINGLETRAC, los mismos que programaron el juego original. Conservando milimétricamente la mecánica del primer Rider, **Jet Rider II** ofrece diez emocionantes circuitos en los que circular sobre nuestras potentes aeromotos. Con la ventaja añadida de poder utilizar a tope el *pad* analógico de ***PlayStation***, los circuitos de **Jet Rider II** superan con mucho en dificultad y mala leche a los de la primera parte. Intrincados y rebosantes de obstáculos, son un verdadero infierno que discurre por parques nacionales, desfiladeros, ciudades en ruinas e incluso la ladera de un volcán en plena erupción. Todo ello destinado a convertir una posible primera posición en una verdadera utopía, en tanto el jugador compite codo con codo con otros 19 participantes, tanto en el modo *Full Season*, como en *Custom Circuit* o *Single Track*.

Quizá algún día algunos programadores lleguen a darse cuenta de que una dificultad excesiva no es una virtud, sino un lastre. **Jet Rider II** es muy bonito, pero terriblemente complicado y algo injugable. Ojala cambie cuando llegue aquí.

NEMESIS

Circuitos

Como ya sucediera en la primera parte, es absolutamente imprescindible quedar primero en la primera ronda de circuitos para poder acceder a los otros siete. Una verdadera tarea de enanos si tenemos en cuenta lo intrincado y el gran número de obstáculos que pueblan cada una de las pistas del juego.









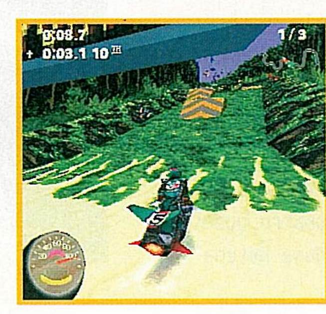
*El verde rastro dejado por la incontinencia intestinal de **The Punisher** nos servirá de guía en el laberíntico escenario de la ciudad. Sigue la deposición y encontrarás la victoria.*



SAL VELLUTO

*Como en el primer Jet Rider las ilustraciones de **Sal Velluto** decoran la pantalla de presentación y la elección de piloto. A la derecha, **The Scope** con traje de neopreno y algo de relleno.*





Head To Head

Otro que no cambia es el modo de dos jugadores en el que se puede elegir en todo momento entre dos modalidades de *Split Screen*: horizontal o vertical. Sea cual sea el modo de pantalla elegido, la emoción y las horas de pique continuo están aseguradas. Eso sí, los dos jugadores llegarán a encontrar en algún momento la línea de meta.





1 *A menos que quieras suicidarte, el Split Screen vertical es la mejor opción para ver algo en pantalla.*

2 *El corte horizontal no permite ver «un pijo», pero queda realmente bonito en pantalla, ¿verdad?*

RASCAL

Llega un nuevo héroe a PlayStation

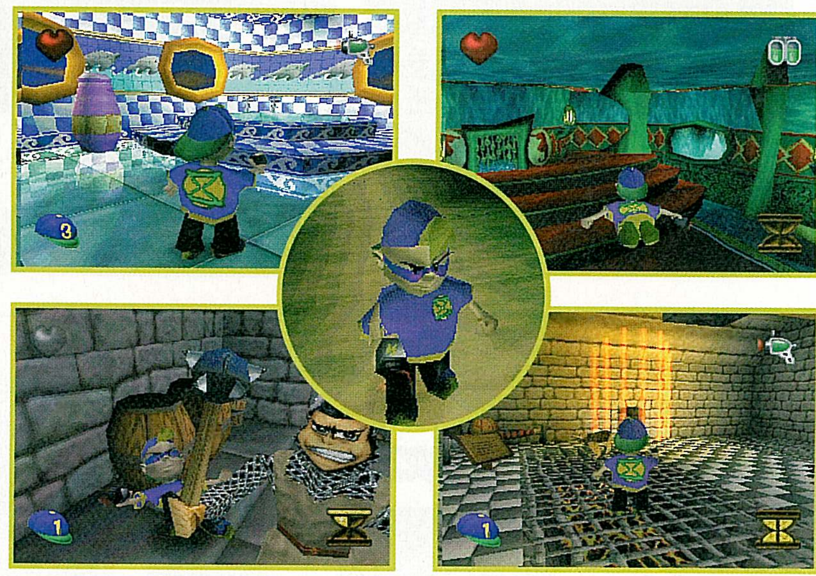
PSYGNOSIS
Traveller´s T.
CD ROM
Reino Unido



Esta nueva producción de PSYGNOSIS para ***PlayStation*** llega de la mano de TRAVELLER´S TALES, que tras llevar a cabo algunos encargos de SEGA para ***Saturn*** (Sonic 3D Blast y Sonic R), se han decidido a producir algo de mayor empaque, en este caso un arcade de plataformas 3D de nombre **Rascal**. Quince personas y un largo año de trabajo han sido necesarios para realizar este espectacular título, en la línea de Super Mario 64, para cuyo diseño de personajes han contado ni más ni menos que con JIM HENSON´S CREATURE WORKSHOP. La compañía del tristemente fallecido creador de Los Teleñecos, Epi y Blas o las películas Cristal Oscuro y Dentro del Laberinto, se ha encargado del diseño del protagonista, del malo del juego (el pérfido Evil Time Overlord) y del padre de Rascal, Casper Clockwise. Esto unido a la experiencia y la pericia de los programadores de TRAVELLER´S TALES (en cuyo haber encontramos títulos como Mickey Mania o Toy Story), hacen de **Rascal** una de las mayores experiencias visuales aparecidas hasta el momento en ***PlayStation***. Con gráficos en alta resolución y un *rate* de animación de 50 *frames* por segundo (60 en la versión NTSC), **Rascal** va a sorprender a aquellos que pensaban que ya estaba todo visto en la consola de SONY. A través de seis zonas diferentes (El castillo, El mundo azteca, El Oeste,...



Psygnosis nos propone un trepidante viaje por distintas épocas



*Todo el juego transcurre a la escalofriante cifra de 50 frames por segundo. **The Punisher** transcurre a 15 frames por minuto, y en baja resolución.*

El toque Henson

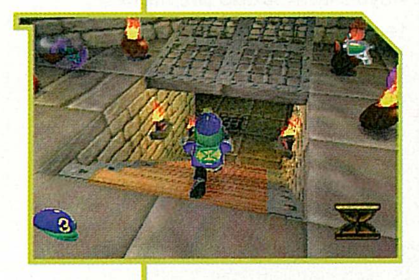
La intro del juego, realizada por ALDIS ANIMATION LTD. dan buena muestra del excelente trabajo de la gente de JIM HENSON en cuanto al diseño de los personajes. Aunque sospechamos que para el del padre de Rascal (el de la izquierda) se han copiado de algunos rasgos físicos de nuestro querido THE SCOPE... ¿quizá su frondosa melena?



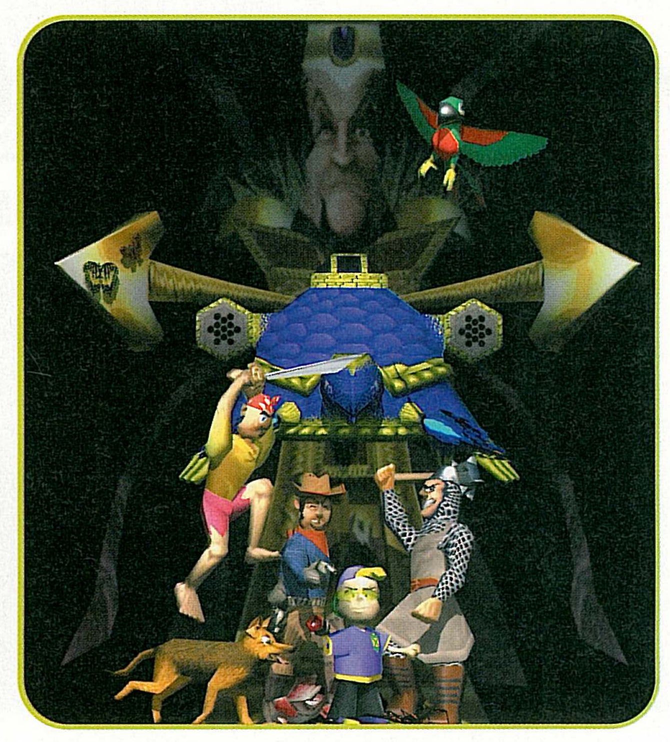
A través del tiempo



Un galeón pirata, las profundidades de un castillo o el misterio del mundo azteca son algunos de los escenarios por los que tendrá que brincar el bueno de Rascal. Viajar en el tiempo nunca ha sido tarea fácil.













Acción y plataformas en alta resolución y 50 frames por segundo





Rascal atraviesa las cocinas del Burguer Medievo, sin sospechar que le espera el enfrentamiento con THE PUNISHER, el tragamuslitos de pollo.

*Arriba tenéis a nuestro añorado **ASIKITANGA**, desempeñando su labor de Acomodador en los bajos de un Cine X. Se gana las propinas a pulso.*

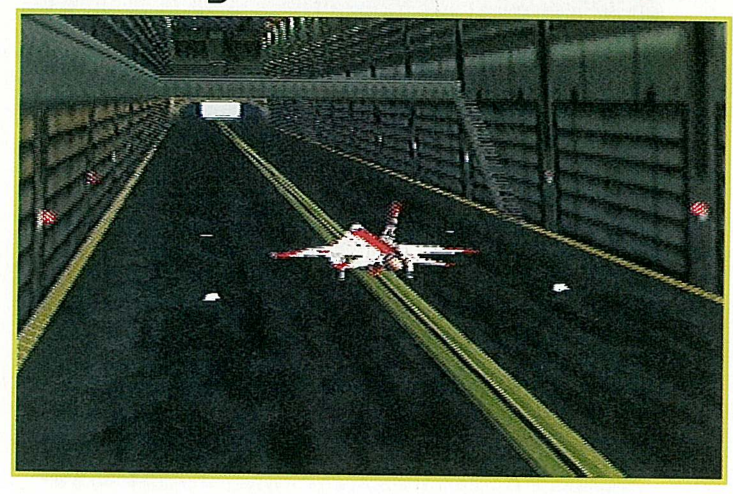


El galeón, Atlántida y El laboratorio, Rascal deberá viajar constantemente en el tiempo en busca de su padre, prisionero del villano de turno. Lo verdaderamente original es que, como ya pasara en el añorado SONIC CD, cada escenario cuenta con un tiempo pasado, un presente y un futuro, lo que divide al juego en 18 mundos diferentes. Por poner un ejemplo, la fase del pasado del galeón se desarrolla en plena batalla naval, mientras que en el presente el barco se encuentra sumergido bajo las aguas, lo que obliga a Rascal a bucear como hacía Mario en el juego de ***N64***. Según las últimas noticias, **RASCAL** acompañará a ALUNDRA en su lanzamiento español, más o menos por el mes de Marzo. Será entonces cuando os mostremos con mayor profundidad las virtudes y defectos (esperemos que de estos últimos no haya ninguno) de este futuro y casi seguro éxito de PSYGNOSIS. Hasta que llegue ese momento, deleitaros con estas soberbias pantallas.

NEMESIS

AEROFIGHTERS ASSAULT

El rey de los cielos

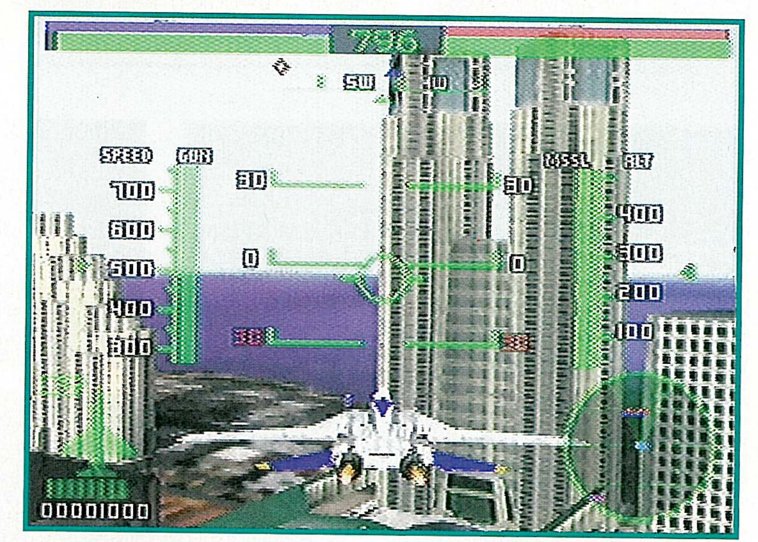


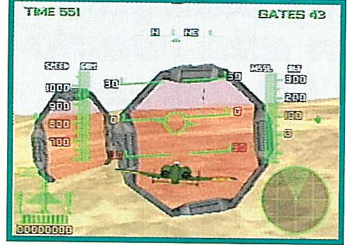
KONAMI
PARADIGM ENT.
64 Megas
JAPON

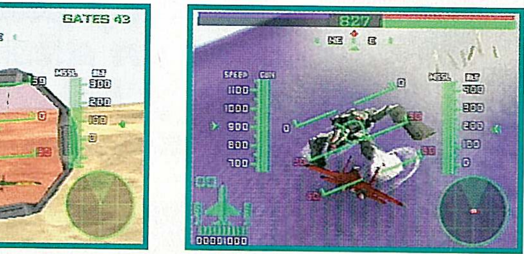
GAME MODE
PRACTICE
MAIN GAME
DEATH MATCH
BOSS ATTACK
OPTIONS
CONTINUE

Desde las prolíficas tierras niponas nos llega un singular simulador de aviones. El juego consiste en desarrollar 11 misiones para eliminar a una extraña alianza que ha situado una bomba de calor en la **Antártida**. Deberás eliminar las tropas enemigas y los jefes finales que las lideran antes de que las ciudades costeras de medio mundo sean anegadas por el agua. Como el control resulta un tanto complicado al principio, se ha incluido una modalidad de práctica. No sólo para pilotar, también puedes elegir luchar contra otro avión, e incluso contra alguno de los jefes finales. **Aero Fighters Assault** cuenta también con un modo para dos jugadores y una opción para rememorar los combates contra los jefes finales. Eso sí, sólo cuando hayáis combatido previamente con ellos. A lo largo del juego podrás obtener nuevos aviones y encontrar fases de *bonus*. En resumen, aire fresco para un género poco explotado en ***N64***.

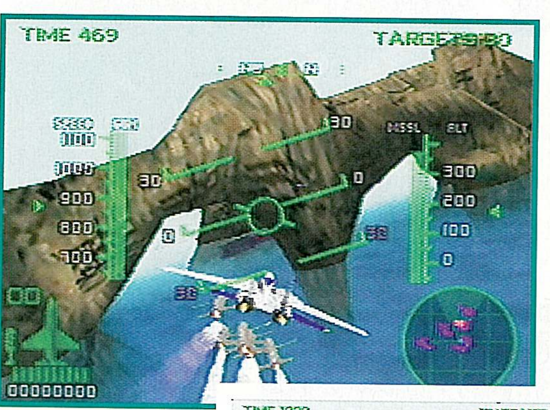
R. DREAMER

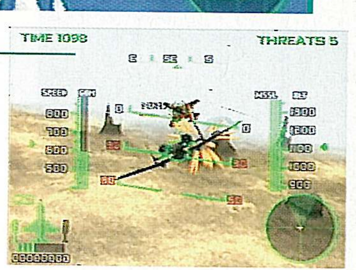






Sobrevuela impresionantes escenarios para luchar contra tropas enemigas y peligrosos jefes finales.





El juego cuenta con 4 modalidades de juego, práctica, modo historia, luchar con jefes finales y 2 jugadores.



Selección de piloto



1 *El potente armamento del Tomcat le convierte en un valor seguro.*

2 *Su principal baza se encuentra en el arma especial, la Fae Bomb Wave.*

3 *El Ninja Beam se transforma en el terror del cualquier campo de batalla.*

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

MIDWAY
MIDWAY
64 MEGAS
EE.UU.

El ninja que os dejará helados.

Creado por los mismos programadores de la versión para ***PlayStation*, Mortal Kombat Mythologies** está a punto de hacer aparición de mano de NEW SOFTWARE CENTER en una conversión quizá demasiado parecida a su homónima de los 32 *bits* de SONY. Tal y como su nombre indica, tomaremos el papel de Sub-Zero, experimentado ninja del clan Lin-Kuei, y tendremos que llevar a cabo las diferentes misiones que el malvado hechizero Quan Chi nos encomendará por medio de nuestro jefe. En el apartado jugable, MIDWAY ha intentado introducir un nuevo sistema de juego, híbrido entre las plataformas al estilo Prince Of Persia y la lucha típica de la saga Mortal Kombat. Si bien al principio resultará un tanto complicado debido al gran número de botones utilizados, una vez que cojamos práctica el juego se tornará increíblemente jugable y sobre todo, especialmente adictivo. Por desgracia, las únicas diferencias con respecto a la versión de ***PlayStation*** residen en los gráficos, ya que en la consola de NINTENDO no se pixelan y el *engine* utilizado es un tanto superior. Lo peor de todo es que las vistosas secuencias de vídeo que aparecían entre pantalla y pantalla han sido sustituidas por tristes digitalizaciones estáticas subtituladas y de un tamaño lamentable. Unicamente han pasado el expediente

DOC

*Aquí tenéis a **The Scope** en un acalorado día de trabajo en la redacción. «Poned el aire acondicionado», exclamaba.*





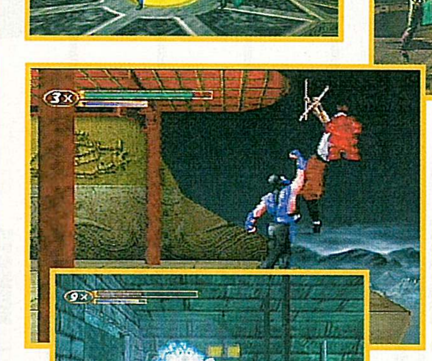
Este es uno de los jefes que encontraremos a lo largo del juego. El Dios del Fuego se encargará de impedirnos conseguir el objeto que se ve al fondo.

Bosses a go-go

A lo largo de toda la aventura el pobre sub-zero se encontrará con todo tipo de bosses, mid-bosses y demás elementos similares en estética y volumen al exótico The Punisher. Tendremos que encontrar las rutinas necesarias para vencerlos.

1 *Si pensáis que ese bicho de ahí es La Cosa de los 4 Fantasticos, estáis muy equivocados. Es **The Punisher** manchado de barro.*

2 *En el puente de la inmortalidad nos encontraremos a **The Punisher** con casco y con un ventilador averiado. Cuidado.*





Entre los muchos oponentes que encontraremos a lo largo del juego se encuentra el famoso ninja Scorpion.

PLAYSTATION

1 **FINAL FANTASY VII**
RGP • Squaresoft
Las 65.000 unidades vendidas en España le consagran como mejor juego de este mes, y de los venideros.



2 **TOMB RAIDER 2**
Aventura 3D • Core

3 **ABE´S ODDYSEE**
Aventura • GTI

4 **CASTLEVANIA S.O.T.N.**
Plataformas • Konami

5 **FIFA 98: RUMBO...**
Deportivo • E.A.

6 **TIME CRISIS**
Shoot´em-up • Namco

7 **ACE COMBAT 2**
Shoot´em-up • Namco

8 **SKULL MONKEYS** NOVEDAD
Plataformas • Dreamw.

9 **S.F.EX PLUS ALPHA**
Beat´em-up • Capcom

10 **CRASH BANDICOOT 2**
Plataformas • U. Studios

SATURN

1 **SONIC R**
Conducción • Sega
Pese a estar programado por una compañía no nipona, este juego posee una calidad impresionante.



2 **NBA ACTION'98**
Deportivo • Sega

3 **MARVEL SUPER HEROES**
Beat´em-up • Capcom

4 **QUAKE**
Shoot´em-up • Lobotomy

5 **TOURING CAR**
Conducción • Sega

6 **CROC** NOVEDAD
Plataformas • Argonaut

7 **RESIDENT EVIL**
Aventura • Capcom

8 **STEEP SLOPE RIDERS**
Deportivo • Sega

9 **SONIC JAM**
Plataformas • Sega

10 **WINTER HEAT** NOVEDAD
Deportivo • Sega

GAMEBOY

1 **DONKEY KONG LAND 3**

2 **TETRIS PLUS**

3 **TUROK**

4 **CASTLEVANIA LEGENDS**

5 **LUCKY LUKE**

NEO GEO

1 **KING OF FIGHTERS'97**

2 **KING OF FIGHTERS'95**

3 **SAMURAI SHODOWN 4**

4 **FATAL FURY R.B.SP.**

4 **METAL SLUG**



El más colorista
YOSHI´S STORY **NINTENDO 64**

El más criminal
GRAND THEFT AUTO **PLAYSTATON**

De súper ni un pelo
SUPERMAN **GAMEBOY**



El más sangriento
BLOODY ROAR **PLAYSTATION**

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 **SUPER MARIO 64**
Plataformas • Nintendo
En el primer puesto sigue este cartucho de compra obligada para cualquier usuario de *NINTENDO 64*.

2 **GOLDEN EYE**
Shoot´em-up • Nintendo

3 **DIDDY KONG RACING**
Conducción • Nintendo

4 **MARIO KART 64**
Conducción • Nintendo

5 **TOP GEAR RALLY**
Conducción • Kemco

6 **DUKE NUKEM 64**
Shoot´em-up • GTI

7 **FIFA 98: RUMBO...** NOVEDAD
Deportivo • E.A.

8 **BOMBERMAN 64**
Arcade • Hudson

9 **TUROK**
Shoot´em-up • Acclaim

10 **NFL QUARTERBACK** NOVEDAD
Deportivo • Acclaim

SUPERNINTENDO

1 **SUPER MARIO WORLD 2**
Plataformas • Nintendo
A este paso, ningún juego llegará a quitarle el primer puesto al pequeño Mario y a su «jamelgo» Yoshi.

2 **KIRBY´S FUN PACK**
Platafomas • Nintendo

3 **S.FIGHTER ALPHA 2**
Beat´em-up • Capcom

4 **TERRANIGMA**
Action RPG • Enix

5 **FIFA 98: RUMBO...** NOVEDAD
Deportivo • E.A.

6 **TETRIS ATTACK**
Puzzle • Nintendo

7 **I. S. S. DELUXE**
Deportivo • Konami

8 **LUCKY LUKE**
Plataformas • Infogrames

9 **DONKEY KONG COUNTRY 3**
Plataformas • Nintendo

10 **DONKEY KONG COUNTRY 2**
Plataformas • Nintendo

MEGADRIVE

1 **THE LOST WORLD**
Arcade • Sega
Menuda sorpresa nos dió SEGA con este juegazo. Animales extintos en una maquina que casi lo está.



2 **TOY STORY**
Arcade • Disney Int.

3 **DISNEY COLLECTION**
Plataformas • Sega

4 **SEGA CLASSICS COLLECTION**
Arcade • Sega

5 **FIFA 98: RUMBO...** NOVEDAD
Deportivo • Konami

6 **I.S.S. DELUXE**
Deportivo • Konami

7 **COMIX ZONE**
Beat´em-up • Sega

8 **SONIC 3D**
Arcade • Sega

9 **MICROMACHINES 96**
Conducción • Codemasters

10 **MAUI MALLARD**
Plataformas • Disney Int.

NEWMAN HAAS RACING

Del Cine a la Fórmula Indy

Psygnosis
Bizarre Creations
CD ROM
REINO UNIDO



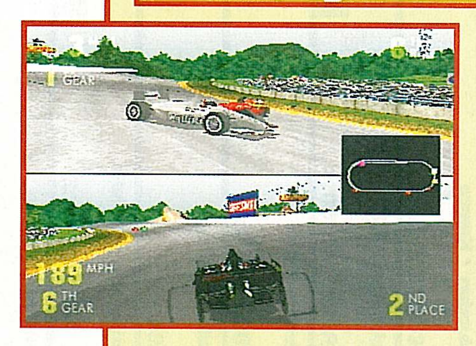
PSYGNOSIS quiere aprovechar el éxito de F1'97 con otro título centrado en el mundo del motor. En esta ocasión se sustituye la Fórmula Uno por las competiciones de Fórmula Indy, utilizando como reclamo publicitario el nombre **NEWMAN HAAS**. Esta es una de las escuderías que más éxitos ha conseguido en los últimos años de la mano de pilotos tan prestigiosos como **Mario Andretti**, su hijo **Michael Andretti** o **Nigel Mansell**. Los responsables de esta escudería son el famoso actor **Paul Newman** y **Carl Haas**, uno de los hombres más vinculados al mundo del motor en **Estados Unidos**. Con esta magnífica tarjeta de presentación, llega un juego en el que vuelven a colaborar BIZARRE CREATIONS y PSYGNOSIS, empleando la misma base técnica utilizada en F1'97. De esta forma el control de los vehículos y sus movimientos son muy similares a los que pudimos ver, no hace demasiado, en el citado título. Sin embargo, se han modificado aspectos como la presentación, con nuevos menús, así como la reducción del número de cámaras. Relacionado con este aspecto destacan los cambios de plano que se producen cuando hay alguna colisión en carrera, permitiendo ver con una mejor perspectiva el trazado de la carretera. La inclusión de pilotos y escuderías reales también es otro dato a tener en cuenta para los aficionados a las competiciones de Fórmula Indy. El programa tam-

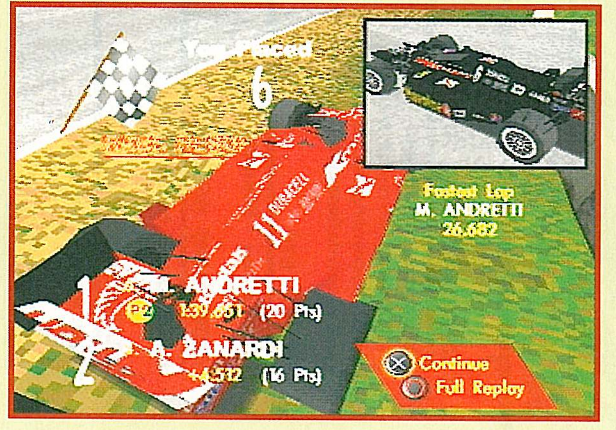


FORMULA INDY *Después de compartir cartel con la Fórmula 1, la Fórmula Indy debuta como protagonista en PLAYSTATION.*



Dos jugadores



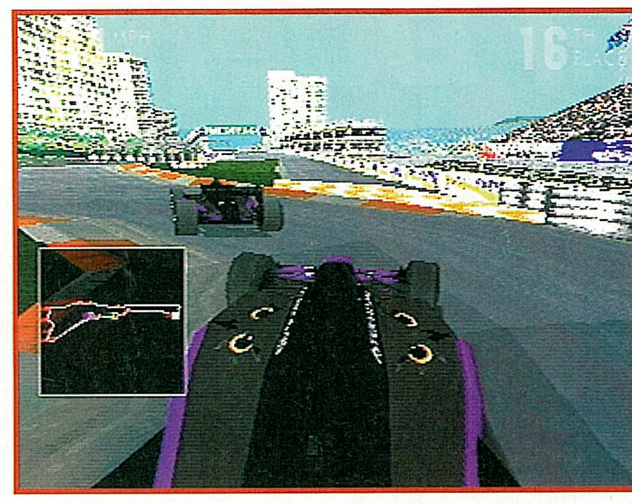


Es posible que dos jugadores participen de forma simultánea en una carrera.





1 Es la cámara que ofrece una perspectiva más lejana de todas las incluidas.
2 También se recoge la clásica vista desde la parte posterior del vehículo.
3 La variación en el grado de orientación permite seguir la carrera desde un plano medio.



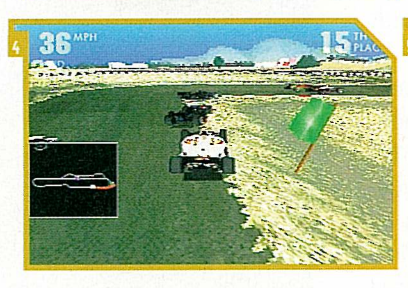


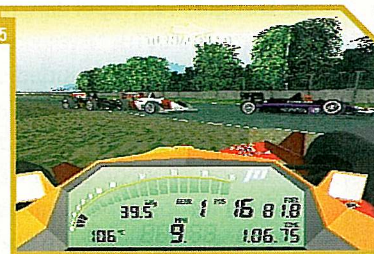
Cámaras



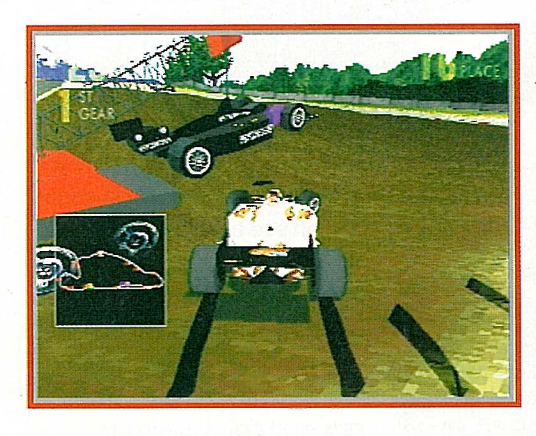
Psygnosis aprovecha la base técnica de F1´97 para este compacto.

La variedad visual es una de las características más destacadas del nuevo compacto creado para PLAYSTATION. Esta se logra con la incorporación de seis cámaras con perspectivas diferentes. Además, cuando se produce una colisión, se ofrece, de una forma automática, una perspectiva aérea que permite ver con más claridad lo sucedido.

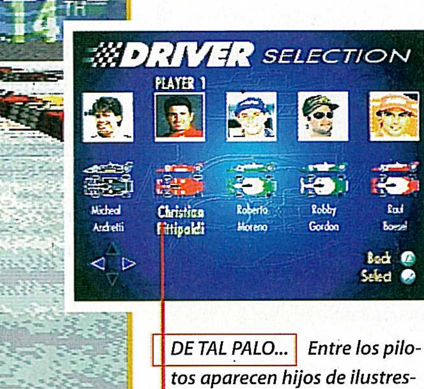




4 Esta perspectiva ofrece pequeñas diferencias respecto a las otras cámaras.
5 También pueden seguirse las carreras desde el interior del coche.



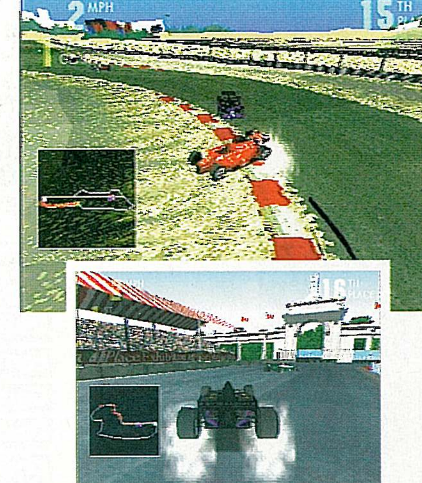




DE TAL PALO... Entre los pilotos aparecen hijos de ilustres campeones, como **Christian Fittipaldi** o **Michael Andretti**.

bién incluye una extensa base de datos en la que pueden consultarse los resultados de los últimos campeonatos, así como el *curriculum* de los pilotos que aparecen reflejados en el juego. Se echan de menos los comentarios en español, aunque es posible que la versión final los incluya dentro de su variada gama de opciones. En resumen, puede decirse que se trata de sacar jugo a uno de los mejores programas en torno al circo de la Fórmula Uno creado para ***PLAYSTATION***.

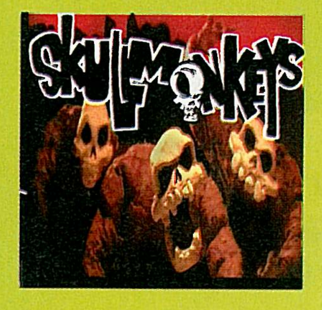
CHIP & CE



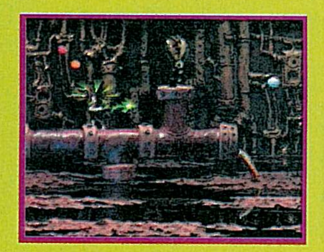


El Bueno, el Feo y el BLANDO

Skull Monkeys

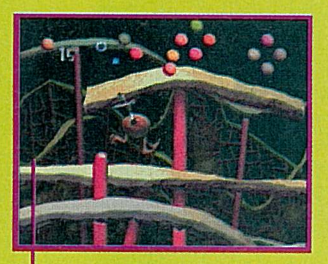


Siguiendo la línea de **Earthworm Jim** pero inmerso en un mundo de arcilla, **Skull Monkeys** puede ser considerado por muchos como el **mejor plataformas** aparecido hasta la fecha para **PlayStation**.



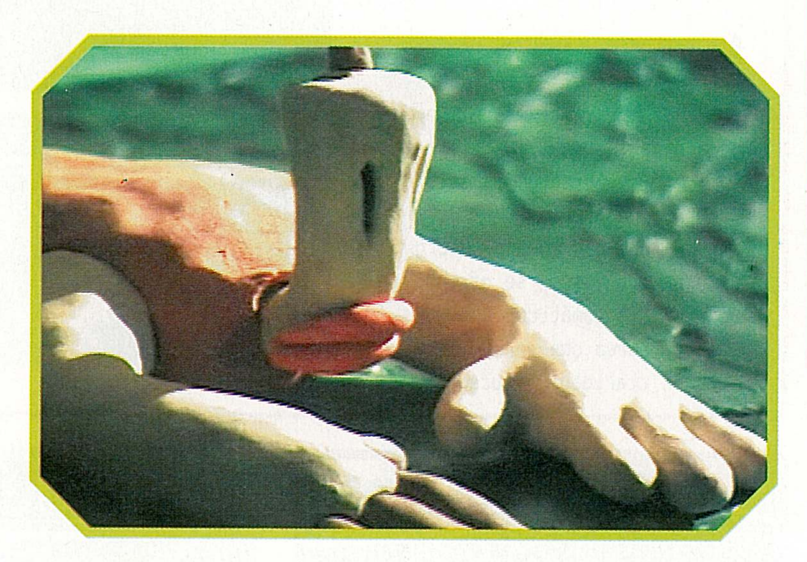
SUPER Information

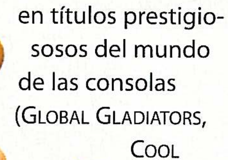
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	DREAMWORKS



*THE PUNISHER, como veis en la pantalla de arriba, sirve de montura para Klaymen en las fases más avanzadas del juego. **Doc**, junto a estas líneas, a punto de ingerir unas almorranas de grajo, su sustento más habitual.*

Todo comenzó en 1988, con una colección de 17 ilustraciones de **Douglas TenNapel** llamada A BEAUTIFUL DAY IN THE NEVERHOOD ambientadas en una ciudad de arcilla. Este universo fue trasladado por Douglas y su equipo a THE NEVERHOOD, un juego para ***Pc*** que recibió halagos generalizados incluyendo los del propio **Steven Spielberg**. No en vano **TenNapel** es el creador del personaje Earthworm Jim (del que Klaymen, el héroe de **SM**, es un claro heredero) y ha participado en la génesis de otros juegos como J-PARK, JUNGLE BOOK O REN AND STIMPY (del cual recupera su corrosivo y flatulento humor). El resto de su equipo de programación no se queda atrás, ya que todos han puesto su firma en títulos prestigiososos del mundo de las consolas (GLOBAL GLADIATORS, COOL SPOT, ALADDIN, VECTORMAN...). **SKULL MONKEYS** es el fruto de la experiencia ganada con ese título de ***Pc***, mezcla de aventura y puzzle, sólo que ahora todo ese mundo de arcilla da vida al que sin duda es el más imaginativo de los plataformas para ***PSX***. **SKULL MONKEYS** es el típico juego que tiene poco que decir y mucho que enseñar. Poco que decir porque, sin aportar nada nove-





VALORACION

SKULL MONKEYS destila la ilusión que han puesto en él sus creadores. Tanta ilusión como la arcilla que han tenido que utilizar en crear tanto las secuencias como las fases del juego. Su lineal pero siempre sorprendente desarrollo hace que cada fase suponga un nuevo reto, y que nos reencontremos una y otra vez con la estética EARTHWORM JIM pero elevada a su máxima potencia.



SKULL MONKEYS

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	23 + SECRETAS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

Jefes de Final de Fase



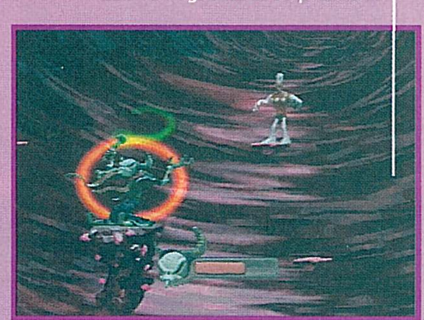


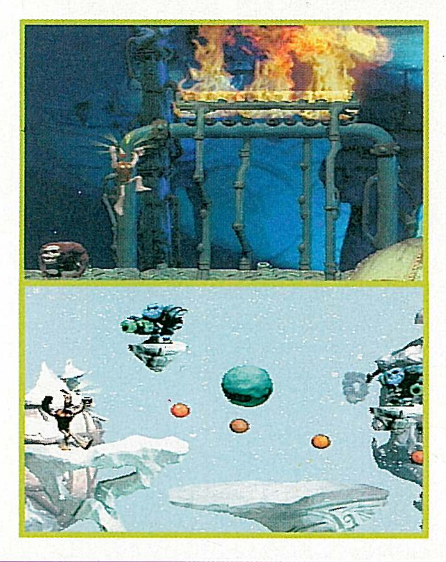


Arriba podéis ver al que sin duda ostenta el título de ser el jefe final más peculiar del juego. Una digitalización perfecta de una cabeza humana cuya animación y definición gráfica os sorprenderá.

Hasta los *Final Bosses* hacen gala del ingenio creativo e imaginación de los creadores. Más o menos cada 3 ó 4 fases nos toparemos con alguno de estos seres que, como podéis observar por las pantallas que acompañan estas líneas, todos son completamente diferentes entre sí, tanto por su variada estética como por sus disparatados patrones de ataque. Por lo general no suelen plantear grandes problemas, y una vez estudiados sus movimientos os desharéis de ellos.







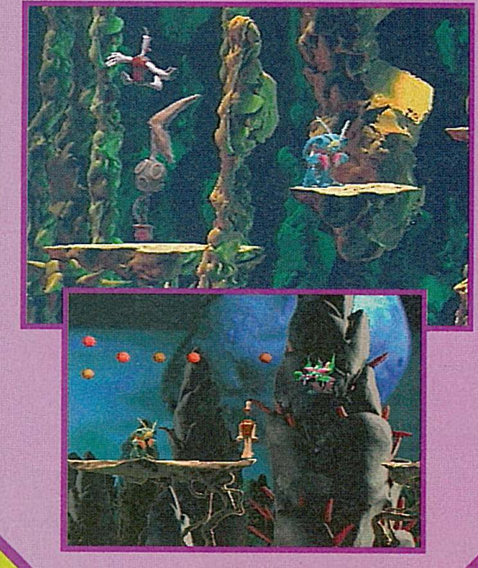
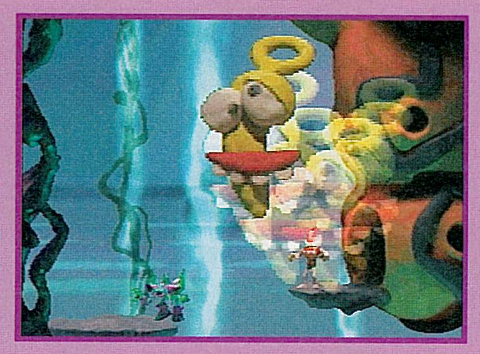
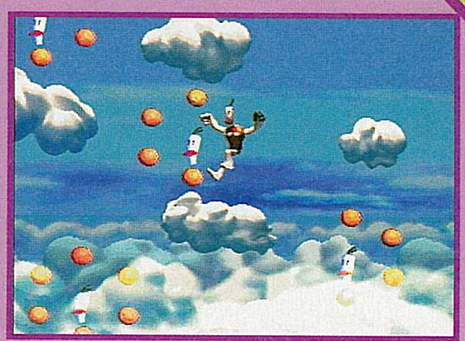
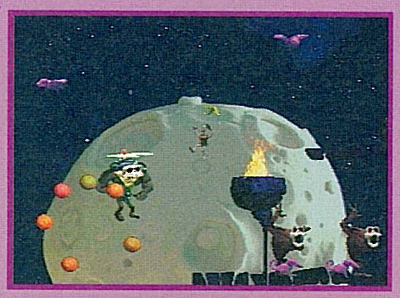
doso en su desarrollo, recoge elementos de los mejores juegos de plataformas de la historia, como el citado EARTHWORM JIM o el propio S. MARIO WORLD (del que toma hasta los cartelitos explicativos de cada *item* en las primeras fases). Y tiene mucho que enseñar porque la originalidad está en la maravillosa puesta en escena, fruto de meses de trabajo haciendo animaciones *frame* a *frame* con modelos de arcilla, que llegan a su máxima expresión en las animaciones y sobre todo en las des-



ITEMS ***Universe Enema y Super Willie son dos de los muchos poderes que ofrecen los items desperdigados por el juego. El primero destruirá a todos los enemigos de la pantalla, y el segundo recogerá los items que estén a la vista.***

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	95	90	94	93
un universo de arcilla repleto de animaciones, secuencias y entornos totalmente diferentes entre sí. La creatividad de todos y cada uno de los elementos que integran el juego no tiene parangón alguno hasta la fecha.	probablemente la banda sonora más original, despiadada, surrealista e hilarante que jamás hemos oído en un videojuego. La sintonía cantada del juego es magistral. Lo mejor en su género a años luz del resto.	alucinantes sonidos y voces presentes tanto en el juego como en las secuencias. si llegáis al final del juego escucharéis flatulencias intestinales tan reales que creeréis que el vecino del 5º ha vuelto a comer fabada Litoral.	jugar a SKULL MONKEYS es jugar a un plataformas de tinte clásico y recursos técnicos vanguardistas. La calidad general aderezada con suculentas y efectivas dosis de buen humor conforman un conjunto imbatible.	+ el universo de arcilla que rodea el juego. - No hay aspecto que haya sido descuidado.

Fases del Juego

Más de una veintena de fases con unos 120 subniveles en total son argumentos más que justificados como para quedarse atónitos con el potencial de **Skull Monkeys**. Si añorabas los interminables plataformas de toda la vida, pero con un tratamiento acorde con los usos gráficos que se estilan hoy en día, éste es tu juego. Mención especial a los efectos 3D de los decorados.









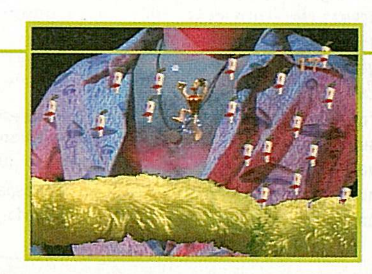


Las extensas secuencias entre fases aglutinan la mayor parte del indescriptible sentido del humor del juego.

ternillantes secuencias (no os perdáis la *extro* del juego). Hablando del juego en sí, **SM** es un juego muy largo, con más de una veintena de fases (más otras extra, más atajos y fases de *bonus*) y unos 120 subniveles. El juego ha sido creado en modo *storyboard,* es decir, según se desarrolla la historia, se va diseñando el juego y eso incide especialmente en su gran sentido del humor, omnipresente en el juego. En resumen, **SM** es un plataformas con un desarrollo clásico y un tratamiento gráfico revolucionario que transpira calidad por todos sus poros. **R. DREAMER**




Si recogéis determinados items accederéis a fases extra, como la psicodélica 1970´s (ambientada en el pecho de ***The Punisher****), y fases en las que conduciréis una nave.*





CONCURSO

1



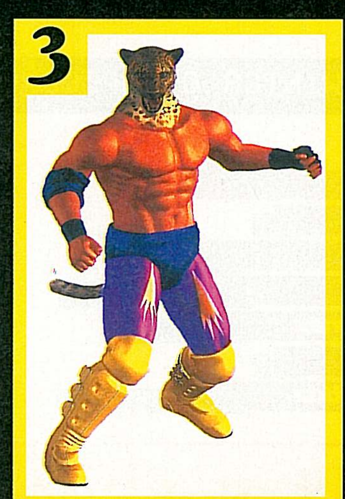
2



BUSHIDO BLADE

SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los fabulosos premios que sorteamos sólo tienes que averiguar cuál de los tres personajes que aparecen en esta página no pertenece a BUSHIDO BLADE. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con las respuestas y todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO BUSHIDO BLADE».

3



SORTEAMOS

3 Lotes de un BUSHIDO BLADE y una *PLAYSTATION*

7 Lotes de un BUSHIDO BLADE

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** ....

RESPUESTA: ....





Bushido Blade © 1997 Square Co., Ltd / Lightweight C., Ltd. All rights reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft ® is a registered trademark of Square Co. Ltd. Bushido Blade is a registered trademark of Square Co., Ltd.
PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.



Teñido de BLANCO

Nagano Winter Olympics'98



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

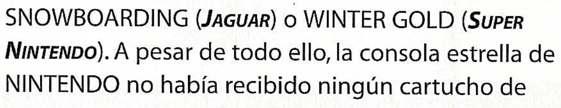
Las **Olimpiadas** de Invierno llegan a **N64** vía **Konami**. Doce grandes pruebas relacionadas con el **mundo** de la **nieve** son la primera piedra de **toque** de los 64 bits con el mundo olímpico.



La llegada de los grandes acontecimientos deportivos suele ser motivo de diferentes títulos en el mundo de los videojuegos. Las Olimpiadas no son una excepción, siendo bastantes los juegos que, a lo largo del tiempo, han reflejado este tipo de eventos. Aunque los Juegos Olímpicos de Verano suelen tener mayor tirón popular, hay algunos antecedentes dentro de las Olimpiadas de Invierno. Así, puede citarse el discreto WINTER OLYMPICS, creado por U.S. GOLD para diferentes consolas. Además, han aparecido otros juegos relacionados con la nieve, como VAL D'ISERE SKIING AND SNOWBOARDING (**JAGUAR**) o WINTER GOLD (**SUPER NINTENDO**). A pesar de todo ello, la consola estrella de NINTENDO no había recibido ningún cartucho de este género. La celebración de los mencionados juegos en la localidad japonesa de **Nagano** ha servido a los nipones de KONAMI para lanzarse en este tipo de programas. Como es habitual, el nuevo cartucho recoge un conjunto de disciplinas diferentes, presentando como denominador común su relación con el mundo de la nieve o del hielo. El número total de pruebas es de 12, mientras que existen 9 disciplinas disponibles. El motivo es que tres de esas disciplinas (esquí, salto de esquí y patinaje de velocidad) cuentan con dos pruebas cada una, en las que varían aspectos como la distancia a recorrer. Entre los deportes contemplados se incluyen algunas disciplinas debutantes en el









VALORACION

● el nuevo programa de KONAMI cumple con la tradición en este tipo de juegos, incluyendo diferentes disciplinas deportivas y algunas novedosas. su tratamiento gráfico es magnífico en todos los casos, aunque la jugabilidad depende de la naturaleza de la disciplina deportiva. globalmente es un cartucho sólido en el que se deja notar el tradicional buen hacer de la compañía japonesa.

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Disciplinas incluidas



BOBSLEIGH

Hay que lograr velocidad y determinar el momento en el que los tripulantes se montan en el vehículo. Después sólo hay que controlar la trayectoria.



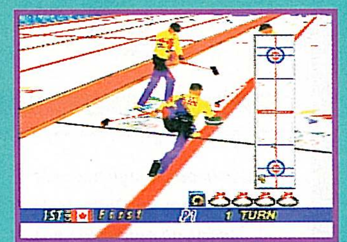
SALTO LIBRE

Consiste en saltar por una rampa y realizar piruetas. Elige el tipo de salto, consigue potencia y determina el momento de la incorporación para caer el suelo.



ESQUI

Dos disciplinas: slalom y descenso. Su desarrollo es similar, limitándose a bajar a toda velocidad, pasando por las puertas establecidas.



CURLING

La prueba consiste en situar unos discos dentro de unos círculos concéntricos marcados en la nieve.



SNOWBOARD SLALOM

Es una prueba similar al esquí, aunque en esta ocasión es descenso se hace con una tabla.



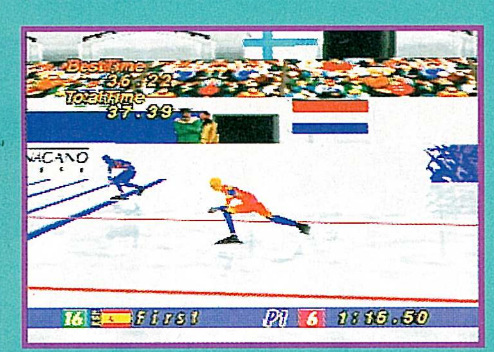
SALTO DE ESQUI

Dos pruebas: K–120 y K–90. Su dominio es complicado, ya que hay que controlar varios indicadores.



LUGE

Sus diferencias con el Bobsleigh son escasas, aunque se hace con un sólo tripulante.



PATINAJE DE VELOCIDAD

Dos pruebas con diferentes distancias. Para realizarlas hay que llevar el ritmo y dosificar la energía, representados ambos en indicadores.



SNOWBOARD HALFPIPE

Esta disciplina es una de las más originales en su desarrollo. Primero hay que elegir las piruetas que se pretenden hacer, y luego ejecutarlas mediante la combinación asignada a cada una. Al aumentar la complicación de la pirueta, también lo hace la combinación de botones.



*Las Olimpiadas de Invierno debutan en **Nintendo 64** de la mano de los nipones de KONAMI.*

GRAFICOS 92

De todas las aproximaciones a los deportes de invierno, este cartucho muestra su cara más espectacular. El diseño de los escenarios, el colorido, y la animación de los deportistas se encuentra a gran altura.

MUSICA 88

Un conjunto de animadas melodías rodean la juego tanto durante los menús como en la intro. Además, hay que destacar su aparición durante las repeticiones ofrecidas después de la finalización de cada prueba.

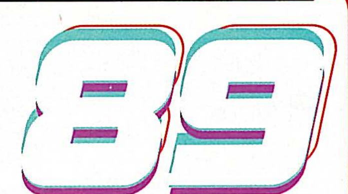
SONIDO FX 90

Un comentarista encargado de dar la salida y los gritos de ánimo del público completan la gama de sonidos de cada prueba. El ruido de los esquís sobre la nieve o de los patines sobre el hielo está muy logrado.

JUGABILIDAD 88

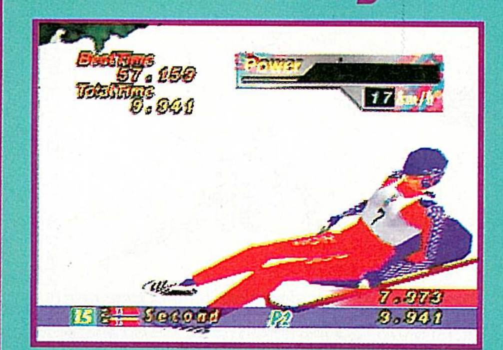
Como suele ocurrir en este tipo de juegos, hay notables diferencias en la jugabilidad de cada una de las pruebas incluidas. De todas formas, el nivel general alcanzado es bastante elevado, y el mejor de estos deportes.

GLOBAL



+ La aparición de disciplinas hasta ahora inéditas.
- La jugabilidad de algunas de las pruebas recogidas.

Países a elegir





Es posible cambiar el nombre del participante y elegir el país por el que compite. Hay 16 posibilidades, cada uno con un espectacular diseño en su uniforme.





Best Point 264.1 · Distance 41.5m · SKI JUMPING · Second P2

Las pruebas se siguen desde una cámara. Después de cada una aparecen unas espectaculares repeticiones con varias perspectivas.



El control de cada una de las disciplinas es muy diferente. En algunas sólo deberemos estar pendientes de la dirección, mientras que en otras hay que tener en cuenta varios factores.



Bobsleigh FOUR-MAN



mundo de los videojuegos, tales como el *curling*. Todos los deportes han sido reflejados mediante unos magníficos gráficos poligonales, destacando tanto por la animación de los personajes como por el escenario que rodea los eventos. Unicamente ofrece una posibilidad para seguir las pruebas, aunque en ella se incluyen varias cámaras y unas espectaculares repeticiones. En lo referente a las competiciones, es posible disputar un campeonato formado por siete disciplinas, o simplemente disputar una de las pruebas. Una vez más KONAMI vuelve a destacarse como una de las mejores compañías del mundo.

CHIP & CE





Como es normal en los programas que reflejan Olimpiadas, el cartucho incluye disciplinas deportivas de diferente naturaleza. Algunas son nuevas dentro de los videojuegos.

PC Plus

PC Plus, de película

REVISTA + SÚPERCD + LIBRO

A fondo

La tecnología DVD se dispone a asaltar el mercado. Analizamos los primeros lectores, las tarjetas MPEG-2 y los reproductores DVD-Vídeo

A prueba

Todo en uno. Kits de fotografía digital de Hewlett-Packard y de Kodak

¿Quién persigue al ratón? Los nuevos dispositivos que amenazan la supremacía del mouse

Así son y así trabajan los nuevos sistemas de desarrollo Java

Análisis

Más de 30 páginas dedicadas a analizar los últimos productos de hardware, sofware, multimedia y juegos

Informe especial

Ergonomía, el secreto está en la posición

LA REVISTA PROFESIONAL PARA TODOS LOS USUARIOS DE PC

PC Plus

Año 3 - Número 15 - Febrero 1998 - 950 pesetas

Cada mes de regalo el SuperCD exclusivo

¡Luces, cámara... ...DVD!

Lectores DVD-ROM
Tarjetas MPEG-2
Reproductores DVD-Vídeo
El PC-Home Theater



Hardware & Software
HP DeskJet 690C
ViaVoice
TurboCAD V4
Kyocera FS-600
StudioWorks 50
NeoBook Profesional

SuperCD PC Plus

Satori 1.63 Programa completo

Evaluación 30 días CakeWalk Audio 6.0

Hablemos inglés 6.0 3 lecciones completas

Office 97 Curso en vídeo MPEG

Número de febrero ya a la venta

Biblioteca PC Plus

PRENTICE POCKET Word 97

Peter Aitken

PRENTICE HALL

Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Versión completa de uno de los mejores programas de dibujo, Satori 1.63; tres lecciones completas de la versión 6 de Hablemos inglés, una versión de evaluación de 30 días de CakeWalk Audio 6.0 y muchos programas más

Y este mes, gratis, el primer libro de la biblioteca *PC Plus*: Word 97

PC Plus GRUPO ZETA

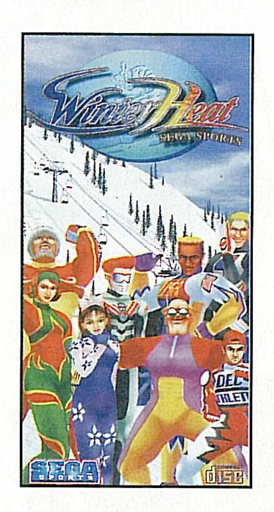


aire fresco para el mundo de la informática

Pásatelo TOMBA

Winter Heat

El verano pasado **Konami** y **Sega** lanzaban simultáneamente dos arcades olímpicos. La **historia** se repite, y Sega ya tiene preparada su respuesta a Nagano. Esta alternativa se llama **Winter Heat**.

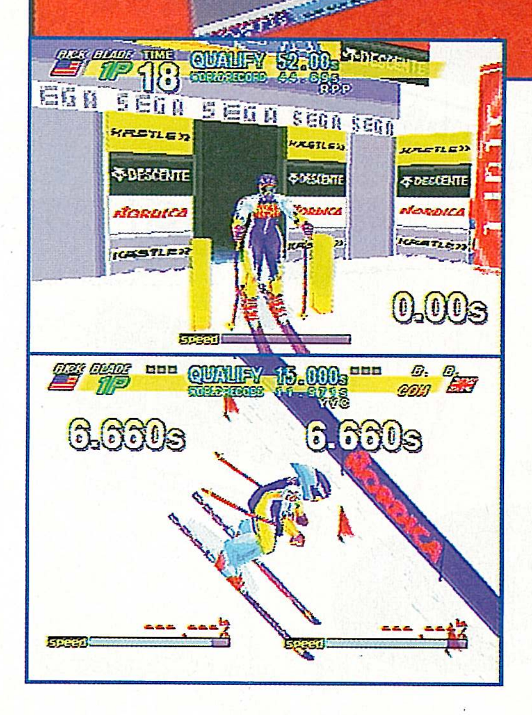


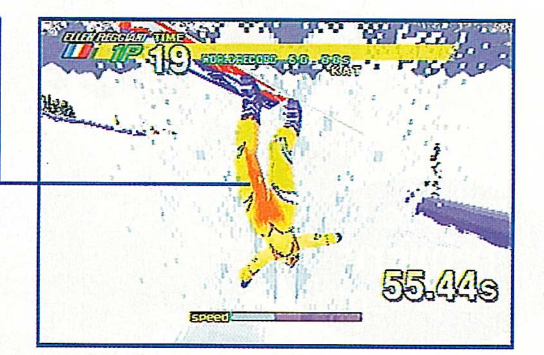
El éxito en los salones recreativos de ATHLETE KINGS ha animado a SEGA a realizar una continuación de aquel juego, conservando la mayoría de los personajes que aparecían entonces. **WINTER HEAT** es el regreso a los cánones clásicos, a los juegos de Olimpiadas de toda la vida, a esos que se controlaban con dos botones y un mando y que nos entretenían toda la tarde. Esto convierte a **WH** en un arcade con todas las de la ley, divertido y sencillo de manejo. Los que ya conozcan la anterior parte estarán familiarizados con los personajes del juego, pero no con sus habilidades para los deportes de invierno. La elección adecuada del personaje será clave para batir algún *record* mundial, ya que cada uno es experto en un tipo de competición. Ni siquiera os tendréis que preocupar por leer instrucciones para ejecutar las pruebas, porque antes de cada una de ellas podremos ver unas sencillas y prácticas instrucciones de ejecución. **WH** cuenta con cuatro modos de juego distintos. El primero es



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	DATA EAST

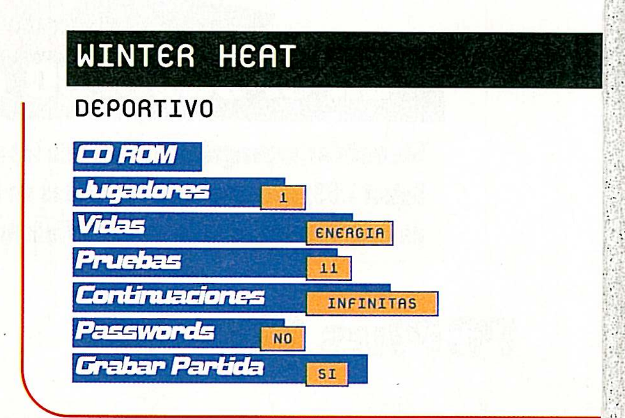




Con trompazos como éste será bastante difícil que podáis subir al podium, aunque es muy divertido verlos.

VALORACION

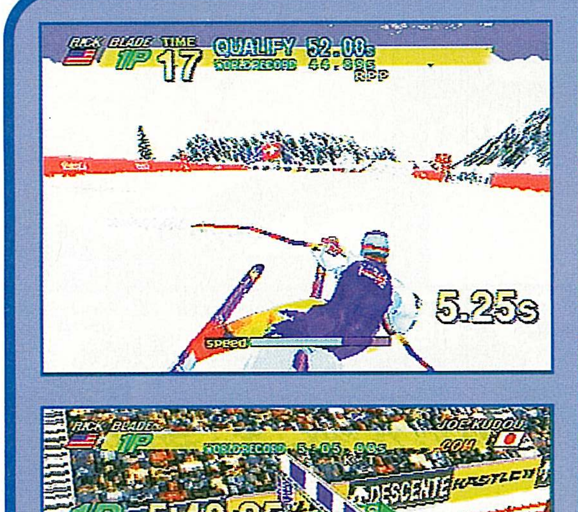
Los que busquen un juego de olimpiadas de invierno con la jugabilidad y diversión de los juegos de antaño están de enhorabuena, porque en WINTER HEAT encontrarán un divertidísimo y variado compendio de eventos que proporcionarán tardes de gloria a sus poseedores. con unos gráficos en alta resolución bastante aceptables, estamos ante un gran trabajo de la gente de DATA EAST que ha logrado no sólo que tengamos la recreativa en casa, sino que además disfrutaremos de pruebas extra y nuevos modos de juego. WINTER HEAT es en definitiva la alternativa arcade a los juegos olímpicos de KONAMI.

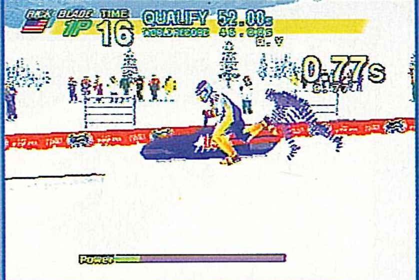


WINTER HEAT

DEPORTIVO

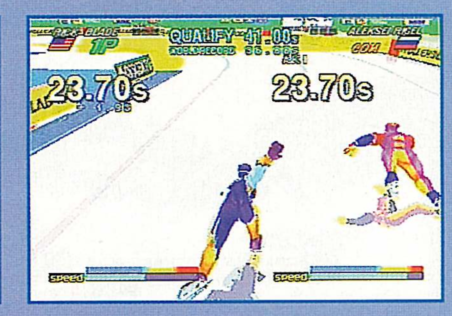
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Pruebas	11
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI



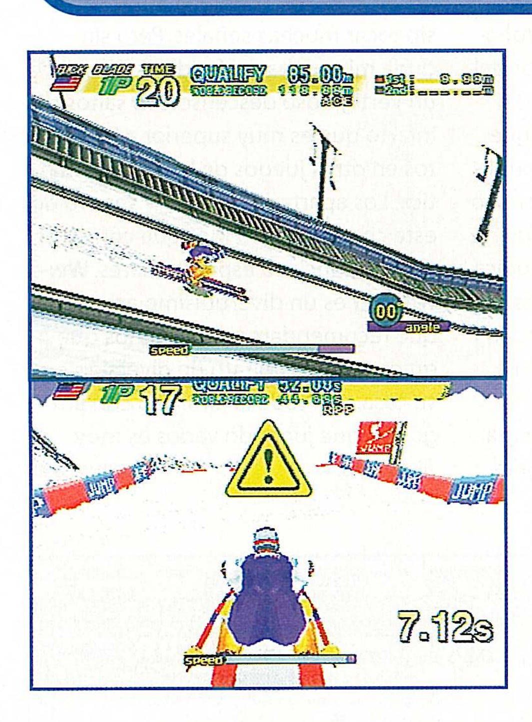






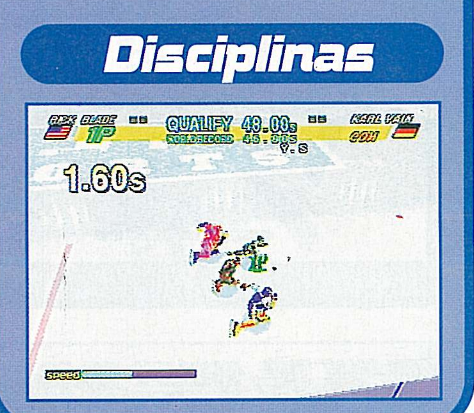


El sistema de control para ejecutar las pruebas es mucho más simple que el de NAGANO. Disciplinas como la de *Slalom* se han simplificado al máximo para que sólo tengamos que emplear un botón. Si aún tenemos dudas, antes de cada prueba se nos darán unas sencillas y detalladas instrucciones.



el arcade, que como su nombre indica, es igualito a la recreativa, con sus ocho pruebas. Además hay un modo para competir sólo en una disciplina, otro para crearnos el campeonato a nuestro gusto y otro especial para **SATURN**. Este último modo es el que más alegrías nos ocasionará, ya que incluye tres pruebas más. Vamos a repasar por encima todas las disciplinas, incluyendo las del modo **SATURN**. La prueba clasificatoria es Esquí de Velocidad, en ella sólo habra que darle caña a los botones y llegar lo más rápido posible a la meta. Los saltos de Esquí son una de las más divertidas y espectaculares. Es toda una gozada ver cómo nuestro deportista despega a los cielos como si fuera un *Harrier*. En *Short Track* y Patinaje de Velocidad casi tendremos que hacer lo mismo, que es patinar contra otros, sólo que en el caso de la prueba de velocidad será necesario frenar en las curvas si no queremos resbalar. Otras dos disciplinas practicamente idénticas son *Bobsleigh* y *Skeleton*, cuya única diferencia estriba en el vehículo y el número de tripulantes que lo

Disciplinas



GRAFICOS 90

el entorno gráfico está bastante cuidado y destacan los reflejos en la nieve, así como la animación de los deportistas especialmente en la prueba de salto acrobático, en la que alcanzan su grado máximo de perfección.

MUSICA 85

pocas son las melodías que podremos escuchar en WINTER HEAT, pero eso no impide que podamos escuchar maravillas como el tema que suena en CROSS COUNTRY, una melodía NEW AGE calcada a carros de fuego.

SONIDO FX 89

los efectos de sonido son tan buenos que nos parecerá estar en plena competición. oiremos el clamor del público, las voces de los jueces y nuestros esquíes rozar con la nieve en polvo. Toda una experiencia que merece la pena.

JUGABILIDAD 90

los que gusten de la jugabilidad de las recreativas encontrarán en este juego su elemento de diversión perfecto. su control, sencillo y fácil de asimilar, logra que a las pocas partidas ya estemos intentando batir nuestro record.

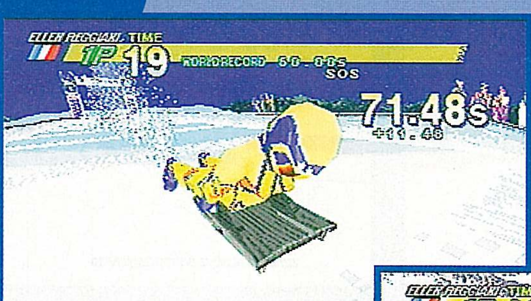
GLOBAL

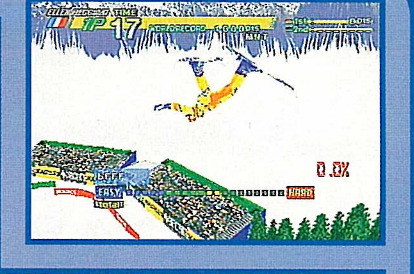


+ entrenido, divertido y jugable hasta la saciedad.
- que no salga el negro de harlem en esta entrega.

Modo Saturn

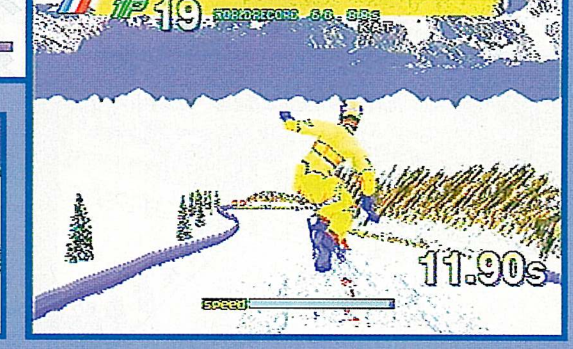
Una vez más los usuarios de **Saturn** llevan ventaja, ya que SEGA les ha obsequiado con un modo especial que incluye tres pruebas más. *Snowboard*, *Skeleton* y *Aerial* son las disciplinas extras. De la primera poco os podemos decir que no sepáis ya; *Skeleton* es como *Bobsleigh* pero sobre un trineo y Aerial son los famosos saltos acrobáticos o *hot dog*.

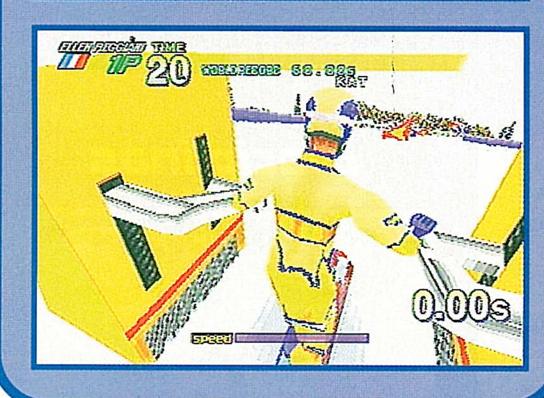








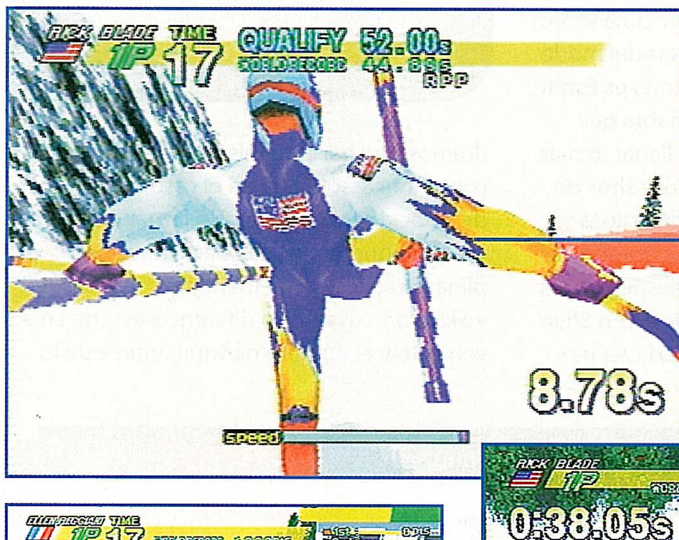




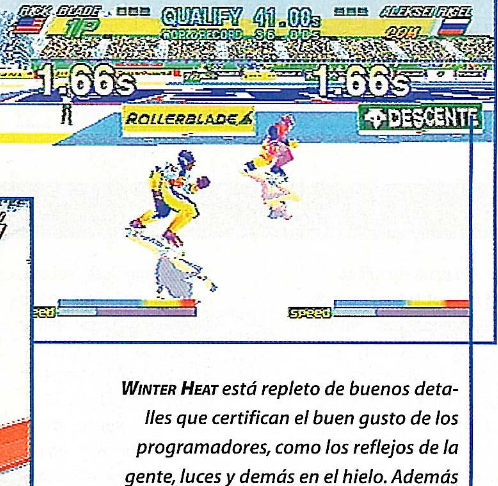
ocupan. En *Skeleton* será mucho más fácil caerse del trineo. *Aerial* es una espectacular prueba de saltos acrobáticos, quizá la más difícil de realizar del juego, pero también una de las más vistosas. *Slalom* es una disciplina que tradicionalmente era bastante complicada en este tipo de juegos, pero no lo es en esta ocasión ya que los esquiadores se mueven sólos y nuestra única preocupación es hacerles tocar las barras. *Cross Country* es la más larga de todas. Es como una maratón con esquíes, que además cuenta con una magnífica melodía.

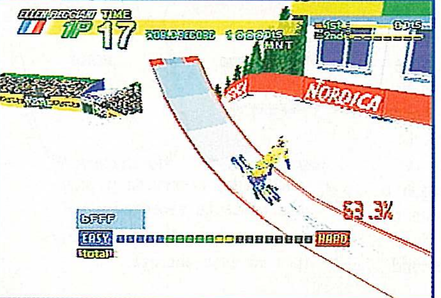
El *Snowboard* también es muy divertido. En él bastará con llegar a la meta sin tocar muchas señales. Pero sin duda mi prueba preferida es *Downhill*, un vertiginoso descenso con saltos de infarto que es muy superior a los vistos en otros juegos de la misma temática. Los apartados gráfico y sonoro de este compacto son más que correctos, y a veces incluso espectaculares. **Winter Heat** es un divertidísimo arcade que recomendamos a todos los que quieran pasar un rato de diversión en su casa, con toda la familia o con amigos, ya que jugando varios es muy divertido.

THE PUNISHER



Un desafortunado tropiezo hará que no podamos saltar a tiempo y protagonizar un trompazo de susto.





Winter Heat está repleto de buenos detalles que certifican el buen gusto de los programadores, como los reflejos de la gente, luces y demás en el hielo. Además todos sus gráficos están realizados en alta resolución, todo un lujo para Saturn.

concurso DIVERTIENDA busca mascota

DIVERTIENDA y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso.

PON A PRUEBA TU IMAGINACION Y DIBUJA UNA MASCOTA PARA DIVERTIENDA. LOS MEJORES DIBUJOS RECIBIRAN UNO DE LOS JUGOSOS PREMIOS QUE SORTEAMOS.

Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo junto con el dibujo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DIVERTIENDA».



1 PRIMER PREMIO
Un lote de:
- 1 consola a elegir: PLAYSTATION, SEGA SATURN o NINTENDO 64
- 1 segundo mando
- 1 MEMORY CARD, cartucho de memoria o MEMORY PAK.
- 1 juego a elegir
- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de DRAGON BALL Z
- 1 Balón



4 SEGUNDOS PREMIOS
Cuatro lotes de:
- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de DRAGON BALL Z
- 1 Balón

5 TERCEROS PREMIOS
Cinco lotes de:
- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de Dragon Ball Z

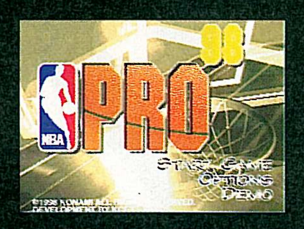


NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.: TEL.:
CONSOLA A ELEGIR:
JUEGO A ELEGIR:

La participación en este concurso implica la cesión total sobre los derechos del dibujo. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

NBA Pro'98

Cambio de RITMO



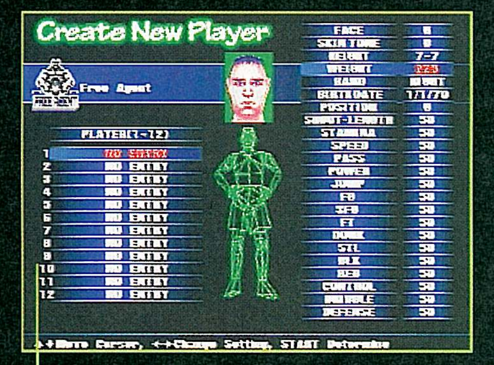
Konami cambia el título de su **saga** dedicada al baloncesto para **PlayStation**. El **nuevo** compacto presenta más opciones y algunas **novedades** interesantes, aunque muestra una notable **reducción** en la **velocidad** de los jugadores.

SUPER Information

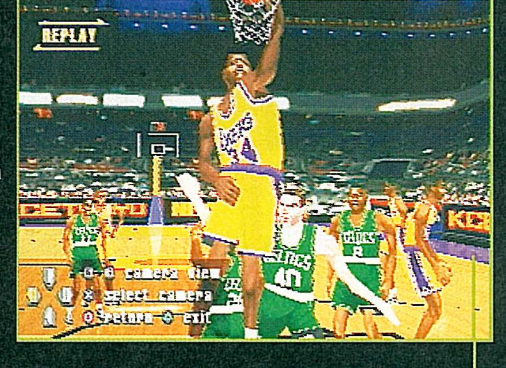
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

Aparte de algunos lanzamientos al estilo de NBA JAM, el mundo de la simulación baloncestística para *PLAYSTATION* está marcado por tres sagas (NBA LIVE, TOTAL NBA y NBA IN THE ZONE). **NBA PRO'98** es la tercera parte de la última de las sagas mencionadas, en la que sorprendentemente KONAMI ha cambiado el título. El primer representante de esta serie destacó por su concepción *arcade*, mientras que su sucesor conseguía unir a esta característica un mayor número de opciones. Estas siguen aumentando con **NBA PRO'98**, aunque en esta ocasión el espíritu *arcade* no es tan acusado. Los motivos del cambio son la reducción en la velocidad de desplazamiento del balón y de los jugadores, unido a una mayor complejidad en el control del juego. Así, se incrementa la gama de acciones que puede realizar un jugador apretando un botón, superando las cuatro posibilidades recogidas por NBA IN THE ZONE 2. Entre las nuevas opciones hay que citar la inclusión de una nueva cámara aérea, que se suma a las cuatro incluidas en su antecesor. Además de las repeticiones automáticas después de una canasta, es posible observar repeticiones en el momento deseado. Otros aspectos novedosos son la aparición del nombre del jugador controlado, un editor más complejo, y el sistema para poner en práctica la estrategia de juego. Este, gracias a una perfecta información en pantalla, permite realizar cambios de defensa o jugadas definidas sin necesidad de parar el juego. Los aficionados a un baloncesto sencillo echarán de menos la simplicidad y velocidad de anteriores entregas, mientras que los aficionados a la simulación pura y dura encontrarán más alicientes en la nueva entrega.

CHIP & CE



El editor supera al incluido en su antecesor, en el que sólo podía elegirse entre varios modelos predeterminados. Con el nuevo juego es posible crear jugadores con barba o bigote.



El tercer simulador de baloncesto de KONAMI para PLAYSTATION cambia su título con respecto a las versiones anteriores. Así, puede considerarse que NBA PRO '98 es la continuación de la saga iniciada con NBA IN THE ZONE.

VALORACION

● el cambio de nombre de la serie coincide con un giro en el concepto del baloncesto recogido en las entregas anteriores. se pasa de una concepción arcade a otra con mayores dosis de simulación. esta circunstancia hace que pierda parte de sus señas de identidad, entrando en competencia directa con programas de tanta calidad como NBA LIVE'98.

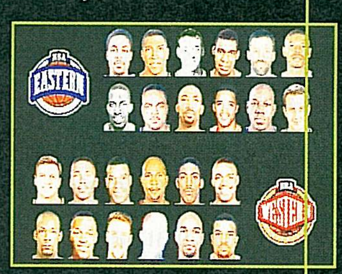
NBA PRO'98

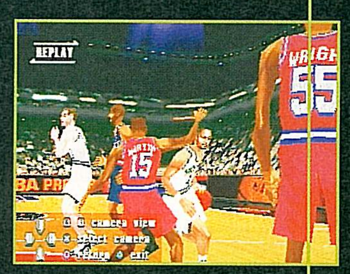
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Carga

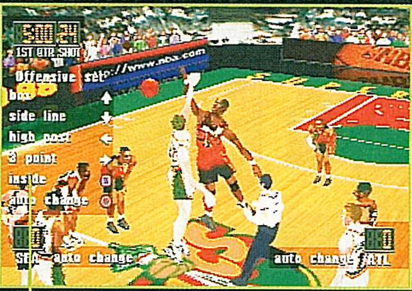
Para amenizar el tiempo de espera necesario para cargar el programa antes de un partido, se incluyen unas curiosas imágenes. En ellas aparecen los rostros de los jugadores que forman los dos equipos que van a enfrentarse. En estas pantallas se aprecian fácilmente las ya habituales ausencias de jugadores como **Jordan** y **Barkley**.





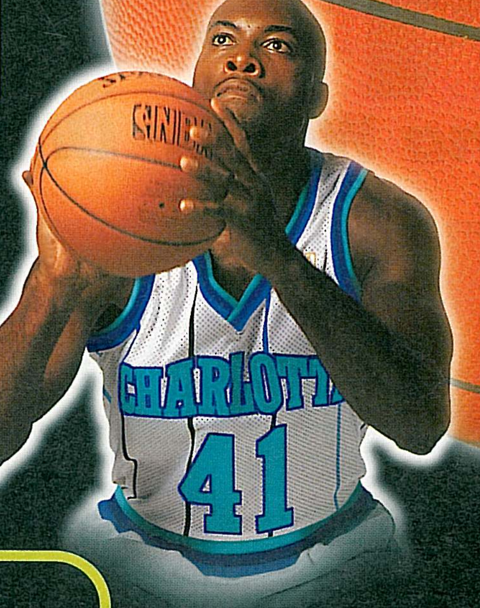




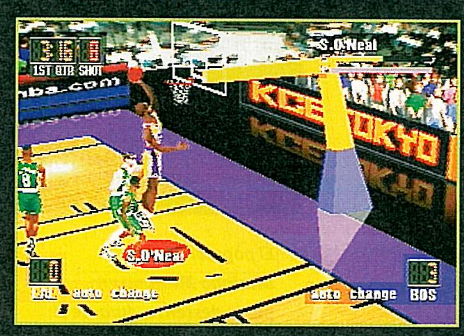




En la surrealista intro aparecen las siluetas de los jugadores rodeadas de todo tipo de colores.



Cámaras











Aunque la variedad de cámaras no sea tan alta como en otros simuladores de baloncesto, las cinco cámaras recogidas son suficientes para reflejar fielmente el deporte de la canasta. Las repeticiones también deben tenerse en cuenta.

GRAFICOS

83

El diseño de los jugadores, su animación y las canchas de juego se encuentran a un gran nivel. Sin embargo, los movimientos y el desplazamiento del balón pierden rapidez con respecto la anterior entrega de la serie.

MUSICA

85

Las piezas elegidas para animar musicalmente el compacto muestran una calidad desigual. Mientras algunas melodías se escuchan lejanas y entre murmullos, otras presentan una gran calidad destacando el sonido de saxofón.

SONIDO FX

88

Los comentarios sobre determinados aspectos del juego, unidos a la mención del autor de cada canasta son su punto más fuerte. De los restantes efectos de sonido hay que citar el bote del balón y el ruido de las zapatillas.

JUGABILIDAD

89

El nuevo sistema de control cede puntos desde una concepción arcade, pero los gana desde el concepto de simulación. Ahora posee muchas más posibilidades de juego, aunque tiene menos velocidad en las acciones.

GLOBAL



+ Mayores posibilidades en el control de los jugadores.

− Pérdida de parte de la rapidez que caracterizaba a los anteriores capítulos de la saga.



Nagano Winter Olympics'98



TIEMPO PARA TODO En esta instantánea podéis ver a NEMESIS, vestido de Power Ranger, participando en NAGANO. Como podéis observar, una indigestión intestinal le obligo aliviarse en mitad de la carrera, dejando un curioso rastro. Desde ese momento es conocido como NEMESIS, «el pulgarcito de las montañas».

Konami repite **aventura** dentro de los Juegos **Olímpicos**, aunque en esta ocasión se cambian las pistas de atletismo por las frías pistas de **hielo y nieve**. Variedad de pruebas y un logrado desarrollo **gráfico** constituyen el soporte de este programa.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

Coincidiendo con los Juegos Olímpicos de Verano de **Atlanta**, fueron varias las compañías que se lanzaron a la programación de juegos relacionados con este evento. KONAMI fue una de las que logró un mejor resultado gracias a su magnífico INTERNATIONAL TRACK AND FIELD. Casi dos años después, las Olimpiadas vuelven aunque en esta ocasión se trate de unos Juegos Olímpicos de Invierno. A la compañía nipona no parece importarle esta circunstancia, sobre todo teniendo en cuenta el tirón que puede tener su celebración en tierras japonesas. La estructura del programa no difiere de la que recrean juegos de verano, aunque, lógicamente, se sustituyen las disciplinas deportivas recogidas. Ocho son los deportes incluidos y 13 el número total de pruebas. Esta circunstancia se debe a la existencia de tres pruebas de esquí y cuatro de patinaje de velocidad. Sorprende que no se trate de los mismos



*El popular humorista **Mariano Mariano** en pleno descenso, durante el rodaje del especial de «Crónicas Nevadas». Quedó el número once.*

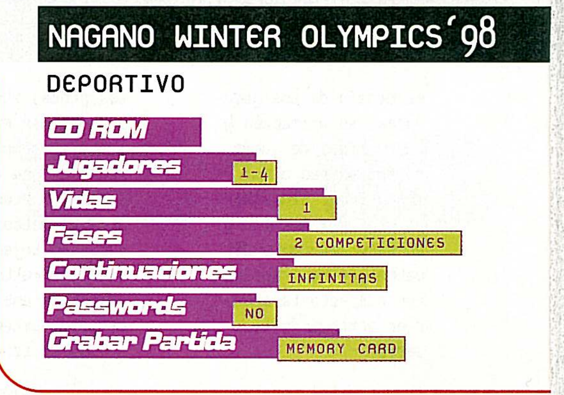


NAGANO WINTER OLYMPICS'98



VALORACION

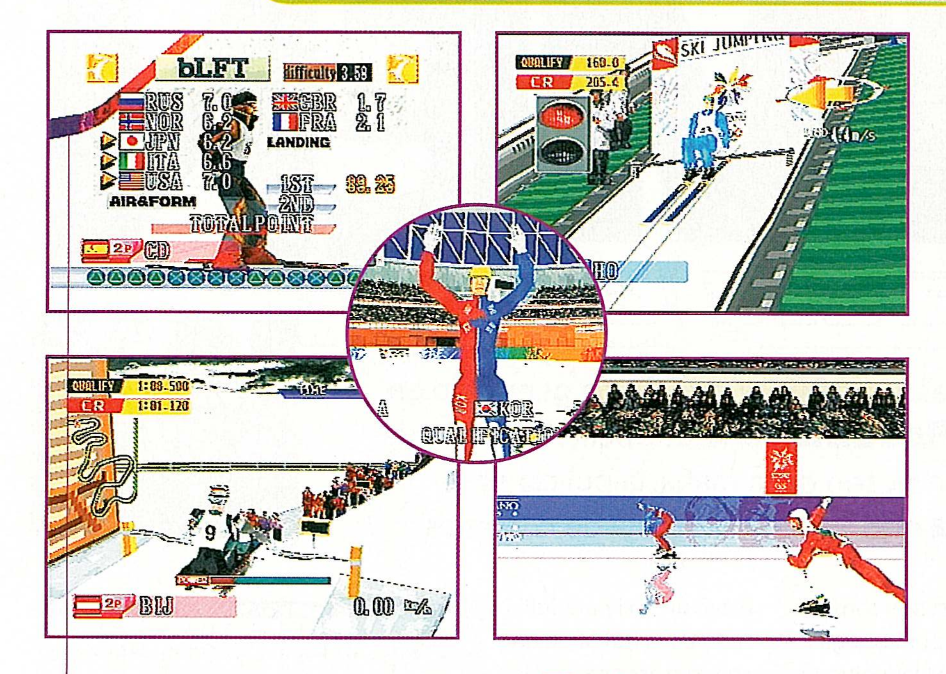
● KONAMI pone de manifiesto su capacidad para recrear tanto unos juegos olímpicos de verano como unos de invierno. ocho disciplinas y un total de 13 pruebas forman el esqueleto del juego. su espectacular entorno gráfico refleja, con gran acierto, el mundo de los deportes de invierno. sólo algunas deficiencias técnicas hacen que baje un poco su valoración global.



NAGANO WINTER OLYMPICS'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Países



El compacto de KONAMI ofrece la posibilidad de editar el nombre del jugador, y elegir el país que representa. Los tonos y el diseño de algunos de los uniformes dan una nota de color a un juego en el que predomina el blanco invernal.

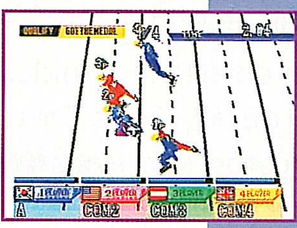
deportes que aparecen en la versión de ***Nintendo 64*** (en ***PlayStation*** desaparece el *halfpipe*), y que tampoco coincidan el número de pruebas en cada una de las disciplinas, ni el sistema para controlar cada una de ellas. El citado control va desde el clásico «rompe mandos» de algunas de las pruebas de patinaje de velocidad, hasta los distintos aspectos a tener en cuenta en el salto de esquí. Gráficamente los polígonos con texturas utilizados para representar a los atletas logran un magnífico resultado, completado por el impresionante entorno de las pistas. En este apartado sólo puede achacarse la brusquedad que se produce en algunas pruebas al hacer giros. Sin duda, este compacto se encuentra a la altura de sus competidores directos dentro de los deportes de invierno.

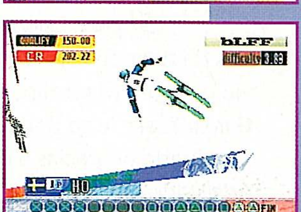
CHIP & CE

Disciplinas







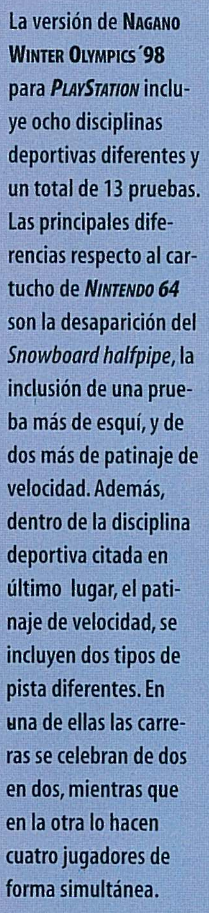












La versión de **Nagano Winter Olympics´98** para ***PlayStation*** incluye ocho disciplinas deportivas diferentes y un total de 13 pruebas. Las principales diferencias respecto al cartucho de ***Nintendo 64*** son la desaparición del *Snowboard halfpipe*, la inclusión de una prueba más de esquí, y de dos más de patinaje de velocidad. Además, dentro de la disciplina deportiva citada en último lugar, el patinaje de velocidad, se incluyen dos tipos de pista diferentes. En una de ellas las carreras se celebran de dos en dos, mientras que en la otra lo hacen cuatro jugadores de forma simultánea.



GRAFICOS

El entorno y el diseño gráfico de los atletas es realizado mediante polígonos con texturas. Aunque el resultado global es bueno, en algunas de las pruebas, al realizar un rápido giro, aparecen brusquedades.

MUSICA

En las melodías incluidas hay que distinguir dos tendencias diferentes. Por un lado una animada música para la intro, mientras que las piezas elegidas para los menús son mucho menos rítmicas y más pausadas.

SONIDO FX

Un comentarista se encarga de anunciar la prueba y de dar la salida. El resto de los sonidos recoge fielmente los que se producen en este tipo de pruebas, incluido un animado público que jalea a los atletas a su paso.

JUGABILIDAD

La variedad de disciplinas recogidas hace que el sistema de control presente grandes diferencias entre las distintas pruebas. La más original es la combinación de teclas a utilizar para los saltos libres.

GLOBAL



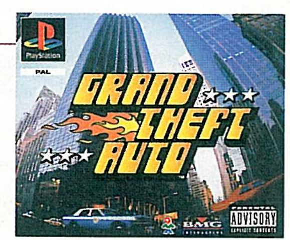
+ El entorno de las pruebas y la originalidad de algunas.

− Los fallos gráficos suponen un duro golpe para el resultado final del juego.

Grand Theft Auto



Sin castigo

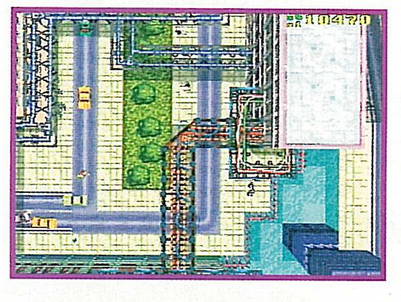


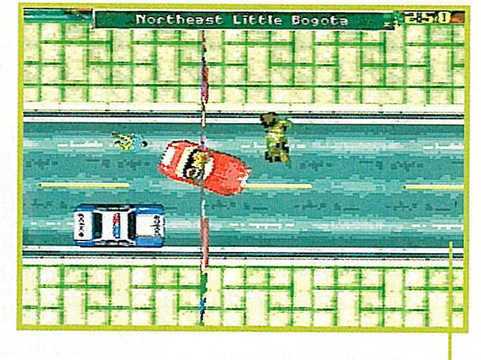
Desde el *PC* nos llega el juego que más *controversia* ha generado en los pasados meses en el Reino Unido. *Asesina*, roba, atropella. Por primera vez eres el *malo* de la película. Eres un sicario de la mafia, la policía es tu enemiga y todo peatón, una *víctima* más a añadir a tu lista de crímenes.

SUPER *Information*

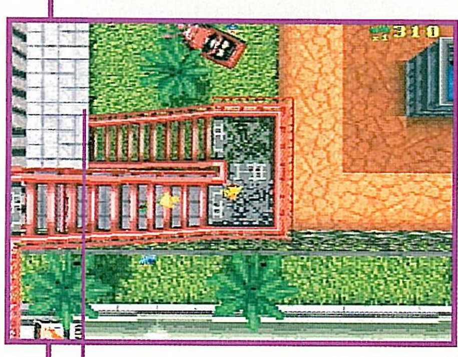
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BMG INTERACT.
PROGRAMADO	DMA / V.SCIENCES

Si por CARMAGEDDON corrieron ríos de tinta en este país por la carga de violencia en determinados videojuegos, **GRAND THEFT AUTO** tiene el escándalo asegurado (y gracias a ello las ventas). Adaptado a ***PLAYSTATION*** por VIRTUAL SCIENCES a partir del original de ***PC*** de DMA DESIGN, **GRAND THEFT AUTO** propone un cambio de papeles tan refrescante como arriesgado. ¿Por qué no hacer por una vez de malo? El resultado es un juego tan original como violento, en el que el jugador toma el papel de un sicario de la mafia. A través de diferentes misiones, como volar por los aires una comisaría, robar un taxi para utilizarlo en la huida de un atraco o asesinar al testigo de un crimen, el jugador va escalando posiciones de poder en la «familia», lo que le permite ascender de simple mensajero a reputado asesino a sueldo. Dejando al margen nuestra opinión moral sobre algunas de las acciones que en él se desarrollan, lo cierto es que **GRAND THEFT AUTO** es un grandísimo juego. Su título viene de una ley norteamericana, la 487, que penaliza de 16 meses a tres años de cárcel por robo de vehículo, lo





Hay mejores maneras de acabar con un comercial de Círculo de Lectores, pero atropellarle es más divertido.



A veces se gana más tiempo abandonando el coche y cruzando a «pinrel» por callejones, puentes y pasos elevados.





Antes que dejarse coger vivo por la policía, Sunday Ghomeck prefirió reventarse a sí mismo, tragándose todo el alijo de harina de almortas.



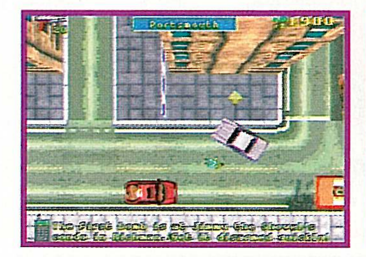
VALORACION

Es justo reconocer la valentía de BMG por producir (y de PROEIN por distribuir) este soberbio juego cuya temática le va a granjear no pocos enemigos. Para nosotros, amantes de los coches (y aquí hay más de 60 modelos diferentes) es toda una satisfacción comentar y jugar con joyas de este calibre. Mención especial para el package del CD (tres mapas y un poster de regalo).

GRAND THEFT AUTO

SIMULADOR DE MAFIOSO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	3X2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



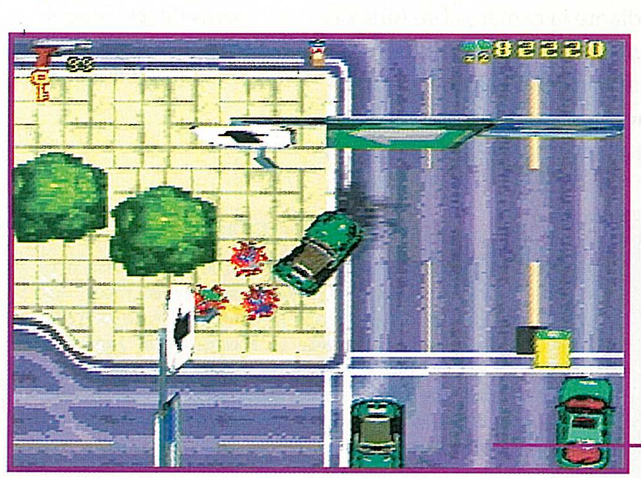




Las cabinas telefónicas serán tu principal hilo de comunicación con los jefes de la «familia». Acude a ellas para conseguir nuevas misiones.

que allí se denomina *Grand Theft Auto*. De una jugabilidad y carga adictiva fuera de toda duda, el único lunar del juego lo pone el apartado gráfico, más concretamente la brusquedad del *scroll* respecto al original de ***Pc***, quizá debido a la inexperiencia de los programadores. Pero imaginaos si será bueno el juego que hasta esto se le perdona a cambio de poder hacer de villano unas cuantas horas. En cuanto a la violencia, esa sí que permanece inalterable. Hay atropellos, asesinatos, la gente corre envuelta en fuego en cuantos los rocías un poco con el lanzallamas... Y por si fuera poco, sus más de 6.000 km de carreteras (divididos en tres ciudades) y las innumerable misiones secretas auguran que tendrás juego para mucho, mucho tiempo. Por una vez, el crimen sí que compensa.

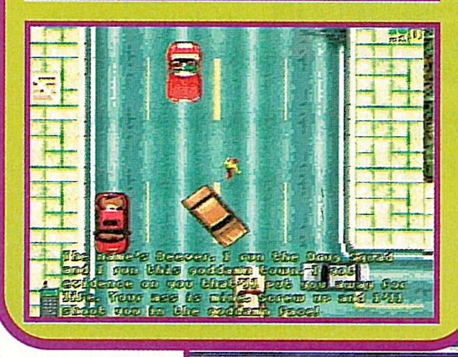
NEMESIS



Para desagrado de padres y educadores, a la izquierda, una muestra de la enorme violencia que encierra el juego. Tremendo, sobrecogedor... ¿Pero a que mola atropellar peatones?

Vehículos





En **Grand Theft Auto** podrás «guindar» todo tipo de vehículos: motos, deportivos, utilitarios, limusinas, autocares, tranvías, camiones, coches patrulla... Los únicos límites los pone tu imaginación y tu falta de escrúpulos. Por cierto, si robas un coche y luego atropellas a su dueño, ganas 700 puntos extra.



GRAFICOS 80

La brusquedad del scroll echa por tierra el gran detalle que atesoran los escenarios, y sobre todo los vehículos. A destacar la crudeza con que mueren los peatones (charcos de sangre, cuerpos carbonizados...).

MUSICA 95

Lo mejor del juego sin ninguna duda. 60 minutos de pura radio (con locutor y todo) que combinan Techno, Dance, Funk, Hip-hop, industrial, Heavy metal, country... Todo dependiendo del modelo de coche que conduzcas.

SONIDO FX 90

Gritos, sirenas, la voz del locutor... Todo el aspecto sonoro de Grand Theft Auto está cuidado al máximo. Pero la música es tan buena que siempre acabarás bajando el volumen de los FX para poder oirla mejor.

JUGABILIDAD 92

Con la originalidad por bandera, DMA cosechó un gran éxito en PC que ahora se repite en PSX. El motivo, una jugabilidad arrolladora, misiones tan violentas como alucinantes y una carga adictiva a prueba de balas.

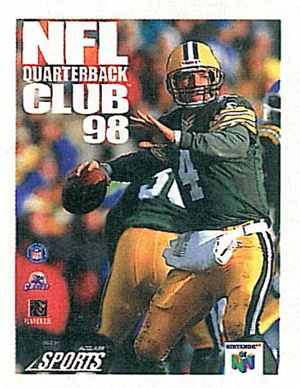
GLOBAL 91

\+ La caja del juego incluye mapas de las tres ciudades.

\- Ni el juego ni las instrucciones están en castellano.

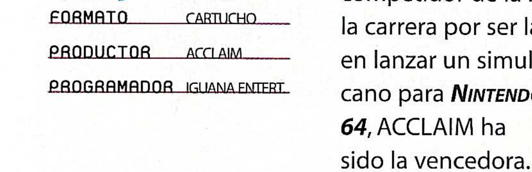
NFL Quaterback Club 98

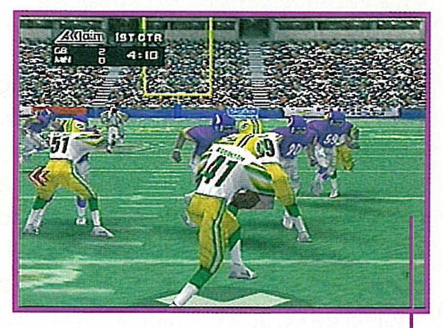
Otra DIMENSION



El **fútbol americano** debuta en **Nintendo 64** de la mano de **Acclaim**, una de las clásicas en este género. Las **imágenes** logradas con algunas de sus cámaras lo convierten en la muestra más espectacular de este **deporte** en el mundo de los videojuegos.

El fútbol americano es una de las disciplinas deportivas dominada tradicionalmente por ELECTRONIC ARTS, gracias a la saga protagonizada por **John Madden**. La aparición en 1995 de NFL QUATERBACK CLUB para ***SUPER NINTENDO***, no parecía que fuera más que un título incapaz de hacer sombra a la serie de EA. La llegada de una segunda entrega para los 16 *bits* de NINTENDO y de dos compactos para ***PLAYSTATION***, han hecho que NFL QUATERBACK CLUB se convierta en el gran competidor de la mencionada saga. En la carrera por ser la primera compañía en lanzar un simulador de fútbol americano para ***NINTENDO 64***, ACCLAIM ha sido la vencedora. Esta compañía ha contado con la colaboración de IGUANA ENTERTAINMENT, que ya había participado en todas las entregas anteriores menos en la primera (programada por PARK PLACE). Las posibilidades técnicas de la consola de NINTENDO han sido especialmente aprovechadas en el apartado gráfico. La sustitución de *sprites* por unos impresionantes gráficos poligonales y su magnífica animación, hacen del fútbol americano una sucesión de impresionantes imágenes. Sin embargo, lo más destacado son los planos logrados mediante la cámara libre (una de las seis disponibles), con la que se logran las secuencias visuales más espectaculares en la historia de este deporte dentro de los videojuegos. El



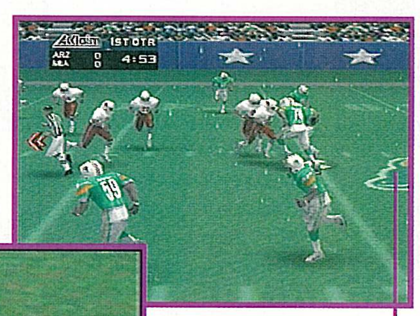


RUMBLE PAK

El cartucho es compatible con el Rumble Pak. Con este periférico es posible hacernos una idea de lo que siente un jugador de fútbol americano cuando un rival de peso y altura considerable le bloquea o le cae encima.

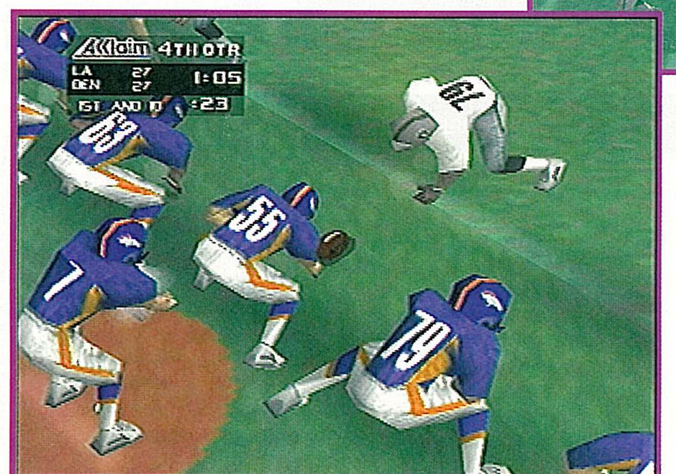
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENTERT.



VALORACION

La saga NFL QUATERBACK CLUB se adelanta a la de Madden siendo el primer simulador de fútbol americano en llegar hasta NINTENDO 64. Esta ventaja circunstancial suele ir acompañada de importantes ventas, sobre todo si el cartucho tiene la calidad del que nos ocupa en estas páginas. Las imágenes logradas por ACCLAIM muestran una dimensión hasta ahora oculta en el fútbol americano.



POCA TRADICION

La limitada aceptación de este deporte y su poco arraigo popular es el mayor handicap de un juego realmente completo y espectacular.

NFL QUATERBACK CLUB 98

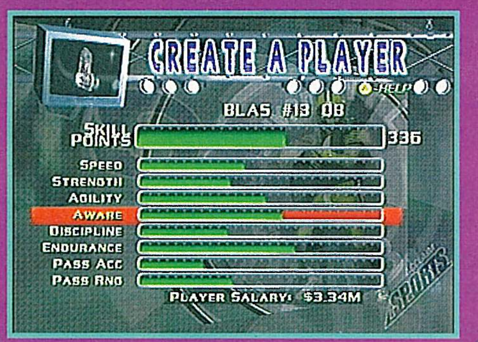
DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



Es posible crear jugadores, editando su nombre y algunas características físicas como el peso, la altura o el color de piel. Además, puede variarse su capacidad técnica, aunque a medida que ésta aumenta también lo hace su contrato.





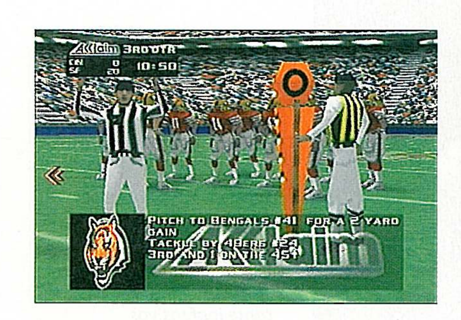


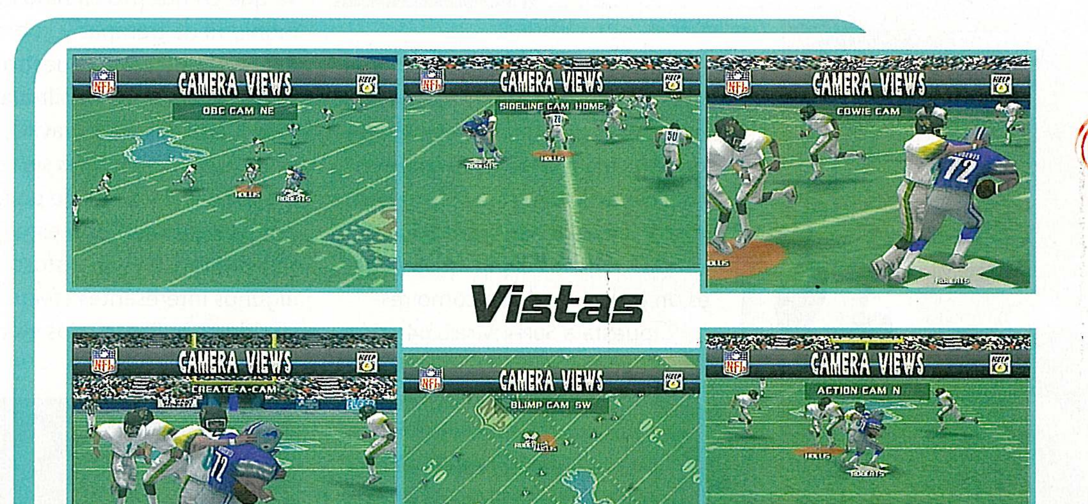


ESCENARIOS
Uno los puntos fuertes del juego es el gran detalle con el que se han diseñado todos y cada uno de los escenarios. Las pantallas en las que aparece la luna son sin duda las mejores.

sistema de juego es similar al tradicional, y el control de los jugadores, aunque bastante complejo, permite realizar multitud de jugadas. Entre las opciones hay que citar un editor de jugadores, la posibilidad de revivir 50 partidos históricos (algunos de la década de los setenta), la compatibilidad con el *Rumble Pak* y la lógica actualización de plantillas.

CHIP & CE





El apartado visual es lo más destacado del juego. Para ello cuenta con seis cámaras, cada una con diferentes orientaciones. Entre todas ellas, la que consigue las imágenes más espectaculares es la cámara libre. Con ella es posible determinar una gran variedad de aspectos como el grado de zoom, la inclinación, la altura o la orientación.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
94	85	90	85
El cartucho aprovecha las posibilidades de la consola de Nintendo ofreciendo todo un espectáculo visual. Los gráficos poligonales alcanzan su mayor nivel con la cámara libre, sin olvidar las otras cinco cámaras.	Pasa desapercibida durante todo el juego. La inexistencia de intro hace que únicamente aparezca en los distintos menús para seleccionar las opciones de cada partida y para establecer la estrategia de juego.	Los distintos lances del juego son comentados durante los partidos en el momento en el que se interrumpe el juego. También hay que destacar los gritos de los jugadores haciendo indicaciones sobre la jugada a realizar.	El control del juego es similar al empleado tradicionalmente en este tipo de simuladores. La utilización de los planos más espectaculares hace muy complicado tener una idea global del desarrollo de los partidos.

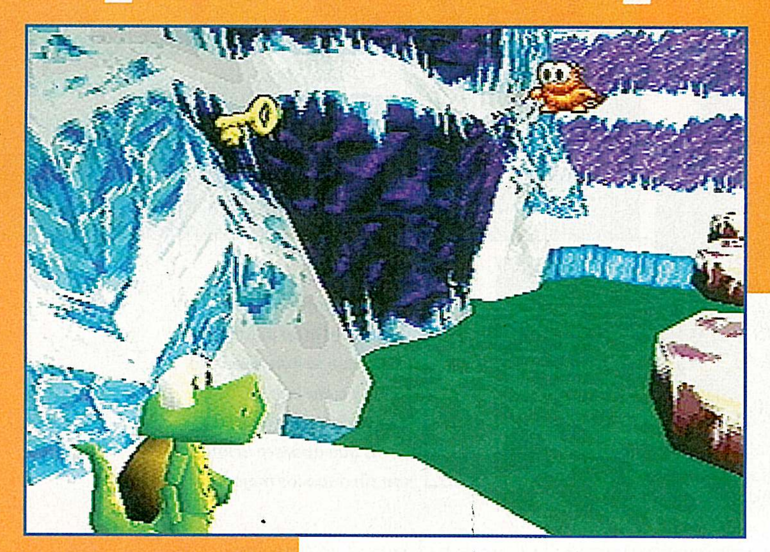
GLOBAL



+ La espectacularidad lograda con la cámara libre.
- La jugabilidad se reduce con los planos más espectaculares.

VERDE que te quiero verde

Croc

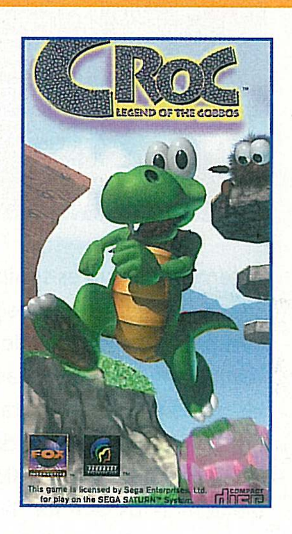


Hace unos meses **Nemesis** nos hablaba de las excelencias de **Croc**, un **divertido** plataformas para **PlayStation**. Ahora le toca el turno a la versión para **Saturn**, que es un calco de lo que vimos en su día.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FOX INTERACTIVE
PROGRAMADOR	ARGONAUT

Parecía imposible que las gentes de ARGONAUT fueran capaces de lograr una conversión de **Croc** parecida a la de ***PlayStation*** en la consola de SEGA. Y no sólo lo han logrado, sino que han superado claramente nuestras expectativas. **Croc** es un juego diseñado como respuesta a SUPER MARIO 64 en las consolas de 32 *bits*, y su desarrollo así lo demuestra. Incluso el *engine* es prácticamente idéntico, aunque sin la genialidad que **Shigeru Miyamoto** imprime en todas sus creaciones. En este divertido arcade controlamos a **Croc**, un heroico lagarto que liberará a los Gobbos de las zarpas de un malvado personaje bastante parecido al rey koopa. Nuestra misión consistirá en localizar a estos bichitos al tiempo que avanzamos de nivel. La tarea no se presenta nada fácil, ya que en nuestro camino encontraremos infinidad de trampas y, sobre todo, caídas libres que dejarán a nuestro personaje hecho una auténtica piltrafa. Técnicamente el juego es una maravilla, los escenarios se mueven a 50 *frames* sin ralentizarse ni un ápice, y los bailes de polígonos brillan por su ausencia. Por si esto fuera poco, **Croc** cuenta con un vistoso colorido y algunos interesantes efectos de luz. El sonido es brillante, y los efectos son parti-

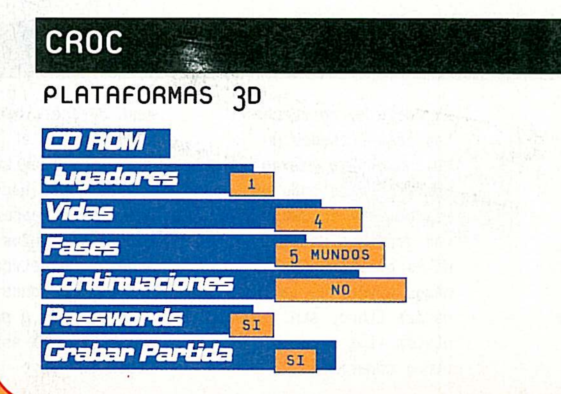




Seres de tamaño descomunal pueden encontrarse en cualquiera de los niveles. Algunos son bastante inofensivos.

VALORACION

si os quedasteis con ganas de probar algo en SATURN que se pareciera a S. MARIO 64, CROC es vuestra mejor y única opción. La gente de ARGONAUT ha realizado una conversión realmente espectacular que respeta cada detalle del original, algo que a priori era difícil.

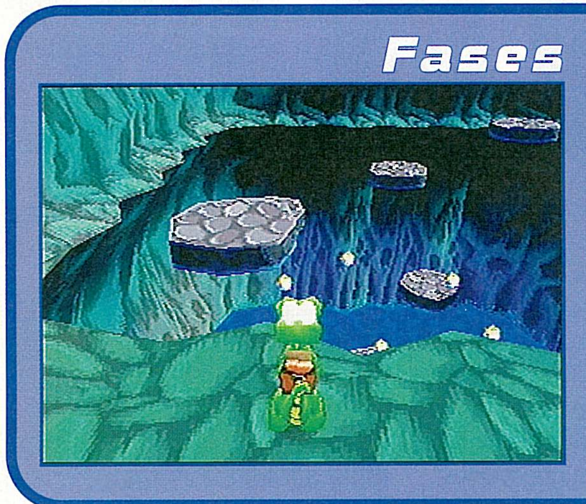


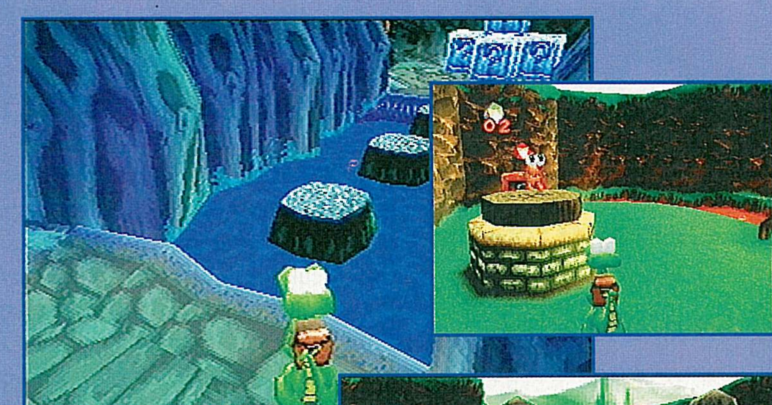
CROC

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

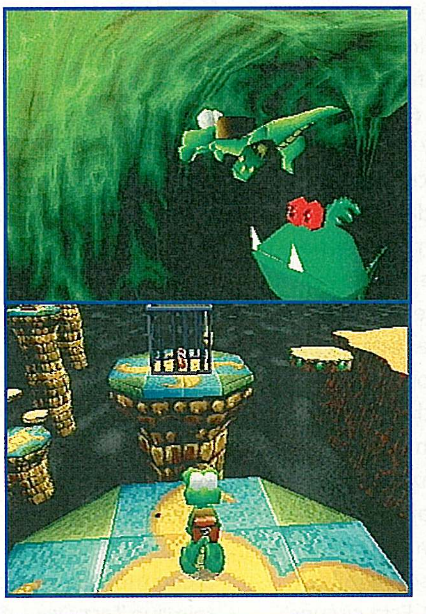
Fases



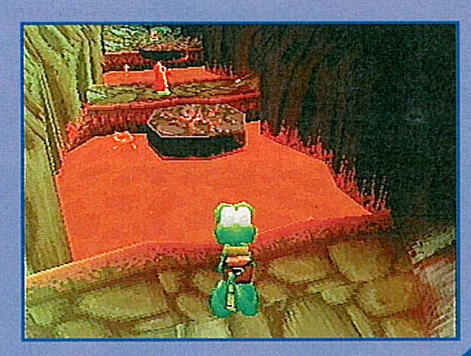


cularmente divertidos, aunque las músicas no son excesivamente variadas. El control del personaje es un tanto complicado al principio, pero os aseguramos que si poseéis un mando analógico podréis controlarlo a la perfección y atravesar los cinco mundos de este juego. No os penséis que será muy fácil terminar vuestra aventura, ya que será necesario que rescatéis a cada uno de los Gobbos que se encuentren en los niveles. Hasta que no lo hagáis, vuestra busqueda no se dará por concluida. No perdáis la oportunidad de disfrutar de **Croc**, el primer plataformas «de toda la vida» en 3D disponible para ***Saturn***.

THE PUNISHER









Dicen que en la variedad esta el gusto, y **Croc** es un compendio de lo más variado. En sus cinco mundos nos encontraremos todo tipo de enemigos extraños, construcciones engañosas, interruptores ocultos, etc... Todo pensado para que podamos pasar un rato muy divertido. No todo es lo que parece en este plataformas, siempre hay una salida.

GRAFICOS 92

Los escenarios están realizados con gran lujo de detalles, y además se mueven con una suavidad remarcable. El diseño de los enemigos es bastante gracioso, sobre todo la especie de correcaminos que recorre la fase del castillo.

MUSICA 90

Las melodías son muy buenas y encajan perfectamente con cada uno de los decorados. Lo malo es que se repiten con frecuencia en algunas fases que no guardan relación unas con otras. Un fallo menor que no importa mucho.

SONIDO FX 90

Buen repertorio de efectos, que además son de una claridad cristalina. Posiblemente tan buenos como los de BUG TOO o CLOCKWORK KNIGHT pero no tan variados como éstos. Un compendio de sonidos digno de escuchar.

JUGABILIDAD 92

El manejo del personaje puede resultar casi más complicado que pasar de nivel, pero con la ayuda de un buen mando analógico y un poco de paciencia podemos pasar unos ratos bastante entrenidos con este genial juego.



GLOBAL 92

+ El esfuerzo de ARGONAUT para que sea igual a PLAYSTATION.

- En las primeras partidas puede parecer bastante injugable.

El Test del ALGODON

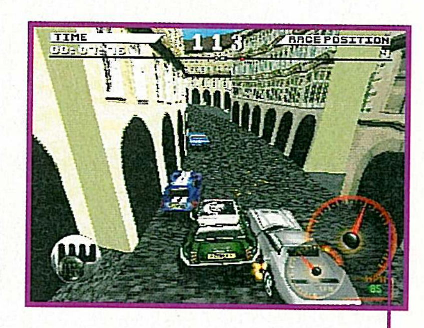
Test Drive 4

Veníamos proclamando a **Test Drive 4** como el mejor juego de **coches** de todos los tiempos. A medida que iban llegando versiones más avanzadas, algunos **detalles** nos hicieron ver que tal título quizá le venía un poco grande.

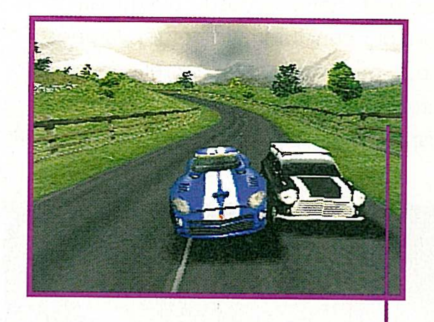
Gráfica y técnicamente sigue siendo uno de los dos programas más espectaculares de ***PlayStation,*** y la belleza de sus escenarios y vehículos sólo es comparable a la de The Need for Speed de ***3DO.*** Otros muchos aspectos son también sobresalientes pero, por desgracia, también son evidentes algunas carencias y fallos. Su principal defecto está relacionado con la jugabilidad, y es que, hasta la fecha, los juegos de coches tras un buen número de partidas, suelen ser pasto de los «buitres» más o menos avezados. En **Test Drive 4**, el análisis del comportamiento de los coches o de las características de cada recorrido sólo nos dará algunas opciones más para pelear con los coches de cabeza. Los rivales, aunque comenten fallos y no siempre son inalcanzables, cuentan con unas cuantas ventajas como podría ser el «efecto ovni» (toman las curvas como si fueran sobre raíles y sin soltar el acelerador). Esta circunstancia del juego nos obligará a jugárnosla en cada curva y a apoyarnos en las paredes en vez de reducir. Si a esto añadimos la presencia de un tráfico un tanto molesto, una policía empeñada en perseguirnos a nosotros (a pesar de cometer las mismas infracciones que el resto de participantes), un sistema de puntuación realmente curioso en algunos de los modos y la imposibilidad de salvar tras cada carrera, comprenderéis que la cosa puede llegar a ser un tanto complicadilla.

Otros detalles que tampoco nos convencen es el número de circuitos (ocho que en realidad son cuatro en diferente sentido y momento del día), la ausencia de un modo para dos jugadores a pantalla partida, la penosa banda sonora y el sistema de puntuación del primer modo campeonato. Después de todo lo dicho muchos pensaréis que **Test Drive 4** es un fiasco, pero no es así. Se trata de un





En pantalla uno de los coches extra del juego en plena acción. Con el aspecto de un Mini excesivamente bien criado, este prototipo es el mejor cacharro que encontraréis.



*En **Test Drive 4** podréis revivir sensaciones tan cotidianas y emocionantes como un duelo cuerpo a cuerpo entre un Mini y un Dodge Viper del siniestro diestro **Jesulín de Ubrique**.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	PITBULL



TEST DRIVE 4

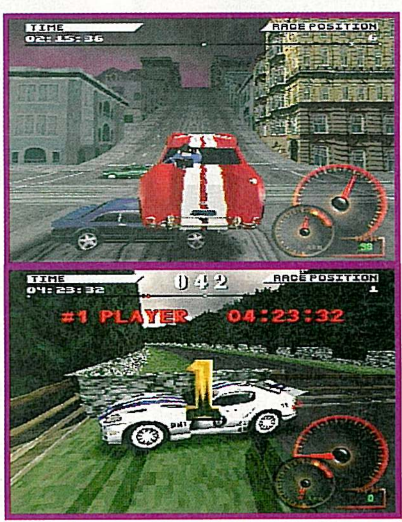
CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2 (NO SIMULTÁNEOS)
Vidas	INFINITAS
Fases	8 CIRCUITOS
Continuaciones	SEGUN PUNTUACIONES
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



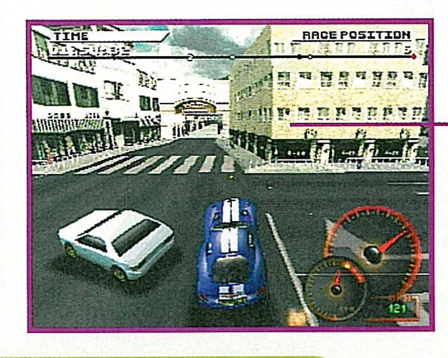
Dificultad Contrastada

En **Test Drive 4** la jugabilidad nos deparará algunas sorpresas nada agradables. Además de una policía especialmente entrenada para perseguirnos a nosotros y no a los rivales que comenten los mismos desmanes, tendréis que batallar con un tráfico que se activa siempre a vuestro paso. Por suerte, siempre aparece en los mismos sitios y de la misma forma. Con ésta y otras tonterías llegar primero es casi un trabajo de chinos.



buen juego de coches, uno de los mejores en muchos apartados y capaz de satisfacer a la gran mayoría de los usuarios. La razón por la que hemos hablado tanto de sus carencias se debe a que, viendo la calidad del conjunto, esperábamos que se tratara de problemillas de las *betas* que al final no aparecerían. Por desgracia no ha sido así y no hemos tenido más remedio que decirlo, porque esos detalles son los que han impedido que ahora estemos hablando del mejor juego de coches de la historia.

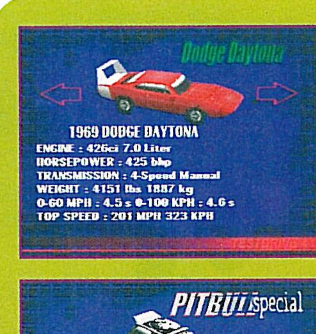
DE LUCAR

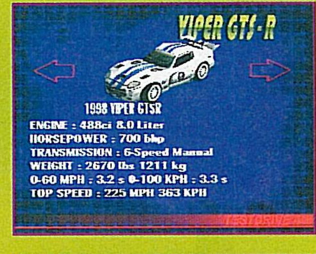


CHOQUES Espectaculares accidentes que impedirán que concluyamos con éxito nuestras remontadas, o que darán tiempo a nuestros rivales para pillarnos. Esa parece ser la ley fundamental de ***Test Drive 4.***

VALORACION

Es una pena que juegos que parecen nacidos para arrasar cuando están en pleno desarrollo, se queden después en poco más de lo ya visto meses atrás. TD4 lo tenía casi todo para triunfar y sólo algunas cosas, sencillas de arreglar en muchos casos y que nadie podía pensar que se mantuvieran, nos impedían catalogarlo como el mejor juego de coches del 97. Tanto confiábamos en ello que retrasamos su puntuación para ver si la versión PAL final enmendaba a la americana. No ha sido así.









Coches Extra

En nuestro número pasado de **Super Juegos** os ofrecimos un truco (poner SAUSAGE en los *records* al terminar una carrera) para sacar estos cuatro coches extra. Esa es la manera más sencilla, pero también podéis obtenerlos mediante el tradicional método de currárselo uno mismo a base de ganar pruebas. De esta manera, si tenéis 20 años y empezáis hoy, los tendréis todos cuando vuestro cuarto hijo termine Derecho y esté a punto de casarse en Cuenca.

GRAFICOS — 90

La enorme calidad y preciosismo de cada uno de los coches y escenarios se ve un poco perjudicada por la escasez de circuitos. En el videojuego el dicho de «lo bueno si breve, dos veces bueno» no es nunca cierto.

MUSICA — 60

Sólo merece el título de música la melodía inicial del juego. El resto de composiciones, además de ser realmente penosas, no le pegan absolutamente nada al juego. Sin duda el aspecto más pobre de todo el conjunto.

SONIDO FX — 90

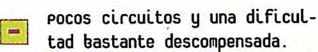
Algunos motores suenan mejor que otros, pero en general están bastante logrados y sirven para tapar el hueco dejado por la despreciable música. La verdad es que en este género, son más importantes los efectos que la música.

JUGABILIDAD — 80

Aunque nadie puede negar que se trata de un juego emocionante y con un ritmo trepidante, tiene algunos vicios que pueden llegar a desesperaros. Además, no le vendrían nada mal algunos circuitos más.

GLOBAL





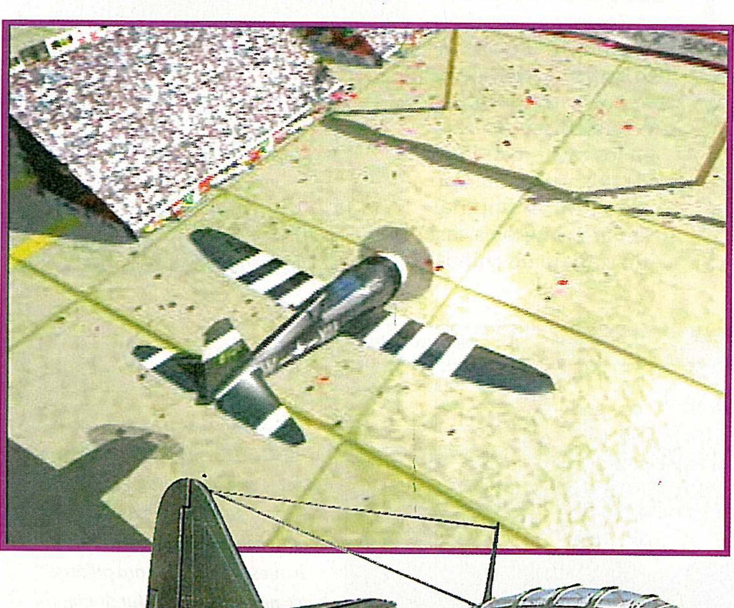
+ Los coches y escenarios son de lo mejor en el género.
- Pocos circuitos y una dificultad bastante descompensada.

A ras de CIELO

Air Race



Normalmente los *juegos* de aviones se ajustan a la mecánica de solventar misiones de combate. *Air Race* se desmarca ofreciendo un apasionante simulador de carreras con *aviones* originales.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	XING

Aunque la apuesta de XING pueda parecer arriesgada en un principio, la nueva forma de enfocar un juego de carreras resulta refrescante y, sobre todo, original. En **AIR RACE** no sólo deberás tener en cuenta el trazado de las curvas. El suelo y una barrera invisible en las alturas también tendrán que ser tomadas en cuenta si queremos obtener un buen puesto en la clasificación. Los diez aviones que se pueden elegir al principio y los dos que permanecen ocultos, están basados en modelos reales. Desde un biplano, pasando por los míticos Zero, Spitfire y Messerschmitt, hasta un F-16 y un F-117 Stealth, están representados con máxima fidelidad. No sólo se ha tenido en cuenta su diseño, sino también las prestaciones y el manejo se han reflejado de forma fidedigna. La sensación de velocidad en los 4 circuitos de **AIR RACE** está bastante conseguida, sobre todo cuando nos adentramos en un túnel, aunque sin superar a títulos como RAGE RACER o WIPE OUT XL.

El modo para 2 jugadores, a pantalla partida, resulta bastante divertido sin que apenas se note la menor velocidad del juego. Sin embargo, **AIR RACE** carece de algo esencial para un título de este género: la posibilidad de disputar un campeonato no entraba dentro de las pretensiones de sus creadores. Por lo tanto, lo único que haremos será disputar una carrera y salir de nuevo a la pantalla de presentación para ir a otro circuito. Este es un detalle que podía haber alargado la vida del juego de una forma radical. De momento sólo podremos disfrutar con dos nuevos aviones ya que tampoco hemos descubierto que haya algún circuito más en el CD.

R. DREAMER

VALORACION

- sensación de velocidad, variedad en los modelos a elegir y el diseño de los cuatro circuitos, con una dificultad creciente y dos aviones ocultos, son la mejor baza de AIR RACE.
- una modalidad de campeonato y un mayor número de circuitos habrían asegurado una vida más larga al juego.

AIR RACE

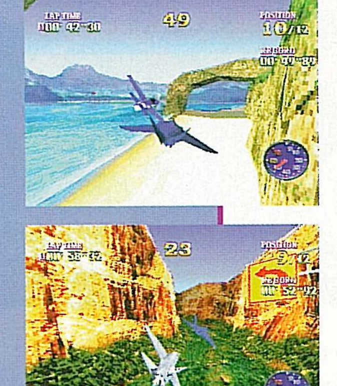
conducción

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Circuitos	4
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	memory card



Aviones Ocultos

Tras terminar los cuatro circuitos entre los tres primeros puestos de la carrera con el mismo avión, bastará terminarse un solo circuito (el primero es el más recomendable) con el resto de aeronaves y aparecerán un F-16 y el F-117 en la pantalla de selección. Ahora sabrás lo que es la velocidad.



Intro



Snow Land







Mountain

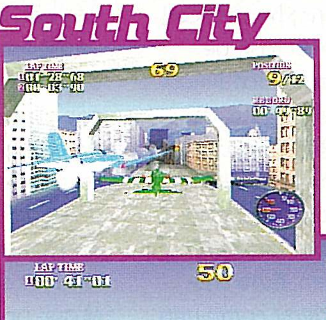




Air Race cuenta con cuatro circuitos que han sido diseñados de manera que el jugador se vaya familiarizando con el control del avión. Canyon, un revoltijo de curvas y desniveles, es el mejor reto para los pilotos que sean más hábiles.



South City





Canyon



GRAFICOS 87

el diseño de los aviones es impecable, y los circuitos están repletos de detalles sin que apenas se pierdan polígonos. el efecto de velocidad, sobre todo con el F-16, resulta increíble en alguno de los trazados del juego.

MUSICA 85

Los temas compuestos para AIR RACE, sin llegar a destacar demasiado en ningún momento del juego, guardan el indiscutible sello de punteos desgarrados y melodías desenfadadas típicas del género de la velocidad.

SONIDO FX 84

como era de esperar, se ha tenido especial cuidado en dotar a cada aeronave, aunque sea de modo aproximado, con el peculiar sonido de sus motores. pero el efecto se pierde un tanto al no alcanzar un volumen excesivo.

JUGABILIDAD 83

AIR RACE resulta divertido, en especial cuando aprendes a controlar el avión sorteando los trazados con soltura. pero la falta de un modo campeonato deja un tanto desangelado a un título que podía haber ofrecido más.

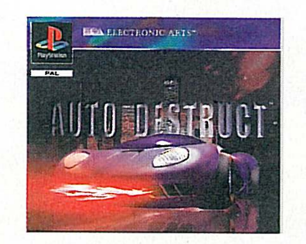
GLOBAL

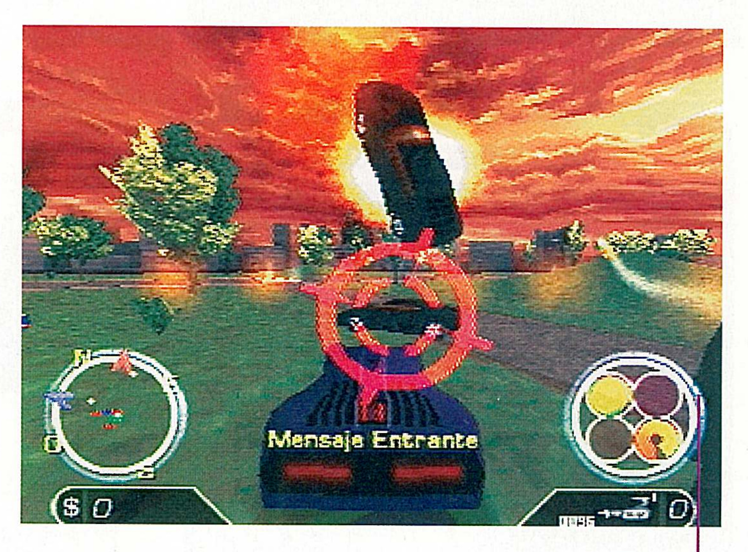


+ La mecánica del juego y el diseño de los aviones.
- que no haya una modalidad de campeonato dentro del juego.

Jungla de Cristal UN TERCIO
Auto Destruct

Al igual que en las *quinielas* de fútbol, en el videojuego son las variantes las que dan más sabor al asunto. *Auto Destruct* es sólo eso: una humilde y *curiosa* variante del juego de *conducción* JUNGLA DE CRISTAL.





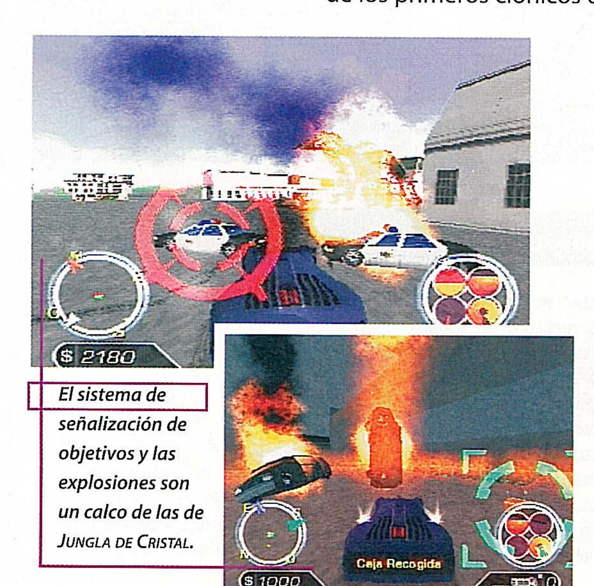
Como todos sabéis, buena parte del mundo del videojuego está basado en la simple imitación de un modelo exitoso o en variantes con algunos pequeños añadidos. Esta práctica a la que, por otra parte, no le encontramos nada negativo, ha servido para evolucionar significativamente géneros que hasta entonces parecían absolutamente herméticos. Un ejemplo que viene al caso de **AUTO DESTRUCT** es el fantástico JUNGLA DE CRISTAL. En cualquiera de sus tres partes, el juego de PROBE era una verdadera maravilla de la técnica, un extraordinario espectáculo gráfico que sabíamos que no tardaría en crear escuela. Pues bien, **AUTO DESTRUCT** se puede considerar como uno de los primeros clónicos de la parte de conducción del gran JUNGLA DE CRISTAL. Aunque un poco inferior en calidad gráfica y con una menor cantidad de detalles en los escenarios, **AUTO DESTRUCT** tiene un enorme parecido con JUNGLA DE CRISTAL, con el que llega a compartir incluso el sistema de señalización de objetivos o las salvajes explosiones. Sin alcanzar su espectacularidad ni su belleza añade, con bastante acierto, unas cuantas perspectivas más de juego y todo un arsenal con el que poder demostrar nuestra habilidad con el gatillo. En cuanto a la mecánica de juego, **AUTO DESTRUCT** nos ofrece un repertorio mayor de misiones y objetivos, aunque también aquí abundan las fases con un tiempo limitado y aquellas

NUEVA YORK

*De todos los escenarios presentes en **AUTO DESTRUCT**, el de **Nueva York** es el más interesante y espectacular. Tráfico abundante, enemigos mucho más duros especializados en las emboscadas y bastantes trampas de agua darán al traste con vuestras esperanzas en más de una ocasión.*

SUPER Information

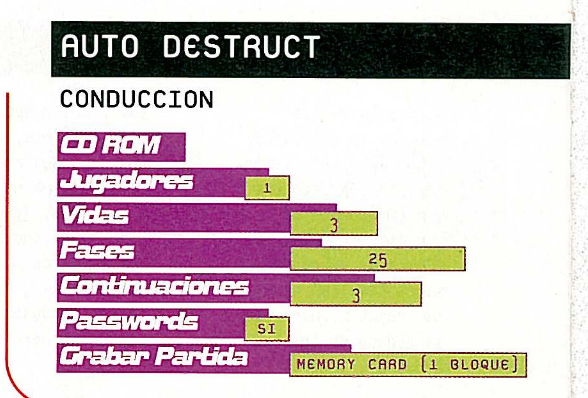
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	NEUROSTONE



El sistema de señalización de objetivos y las explosiones son un calco de las de JUNGLA DE CRISTAL.

VALORACION

Pese a aportar novedades interesantes al concepto de juego de JUNGLA DE CRISTAL, AUTO DESTRUCT no consigue mostrarse como un juego capaz de eclipsar a lo conocido. Se trata de un programa en el que se ha realizado un buen trabajo gráfico y técnico y con una mecánica de juego entretenida y emocionante. A pesar de ello, en el computo global nos produce una cierta sensación de vacío y es posible que se deba a la reiteración de esquemas en la mecánica de juego.



AUTO DESTRUCT	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	25
Continuaciones	3
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



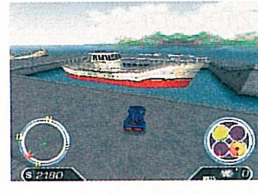
REALISMO Algunos momentos del juego reflejan con un realismo casi total la vida del conductor madrileño. Atascos, insultos de todos los grosores, municipales que te persiguen y disparan, atropellos casi constantes y otras cosillas, harán que te sientas como en casa.

en que hay que buscar objetos o enemigos. Los niveles en los que hay que luchar contra el tiempo son sin duda los más emocionantes pero, en general, todos tienen grados parecidos de intensidad. En lo que se refiere a dificultad, la mayoría de las misiones son asequibles al primer o segundo intento, y sólo un porcentaje ínfimo os exigirán el máximo nivel de concentración y perfección en el pilotaje. Casi todos los rivales sucumben tras unos cuantos impactos, por lo que el tiempo, como en JUNGLA DE CRISTAL, debe ser vuestro peor enemigo. En resumen, **AUTO DESTRUCT** es una secuela ampliada, pero menos brillante y espectacular, de lo que fue el juego de coches de JUNGLA DE CRISTAL. La idea era buena pero el resultado no termina de convencernos pese a ser correcto. Le falta cierta «chispa».

DE LUCAR





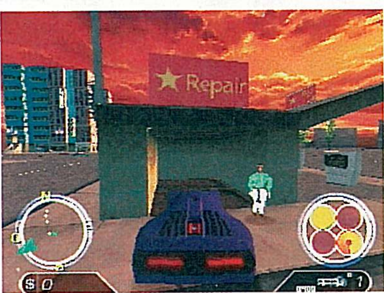




Detalles importantes

Aunque las voces del juego no están dobladas al castellano, los textos informativos de las misiones sí lo están y son lo suficientemente precisos como para que no tengamos ningún







problema. Además, durante la partida, tendréis más datos e información actualizada de los objetivos. Otro asunto importante para el desarrollo de la partida será conocer la situación del taller de reparación. Acumula todo el dinero que puedas porque no es gratis.

Vistas

AUTO DESTRUCT nos ofrece la posibilidad de jugar desde perspectivas realmente curiosas. Todo vale en gustos pero, como casi siempre, la más real y manejable es la toma posterior más cercana. El resto pueden sernos muy útiles en determinados momentos aunque, en líneas generales, las aéreas plantean algunos problemillas bastantes serios a la hora de pilotar. Además de estas tomas, existe alguna secreta similar a la que emplean durante los menús.



GRAFICOS 83

son muy parecidos en muchos aspectos y elementos a los de JUNGLA DE CRISTAL pero sin alcanzan ni su colorido, ni su belleza ni su riqueza de detalles. Pese a ello, tiene cosas interesantes y un aspecto aceptable.

MUSICA 84

No es una joya versionable por Luis Cobos, pero se puede escuchar sin mayores problemas. Algunas melodías pecan de repetitivas en instrumentación y ritmos, pero en líneas generales cumplen su cometido.

SONIDO FX 85

Las explosiones, accidentes y demás efectillos están bastante logrados, aunque el sonido del motor parece el de un clio eléctrico. Los hemos escuchado mejores, pero están bastante a tono con el resto de apartados.

JUGABILIDAD 82

Aunque intentan alternar los motivos de la misiones, la verdad es que casi todas resultan prácticamente lo mismo. Por lo demás, es un juego movido, entretenido y manejable. La opción Time Attack es interesante.

GLOBAL



\+ su ritmo de juego tiene momentos realmente intensos.

\- Muchas fases son un calco de las otras con mínimas variaciones.

A la sombra del MUNDIAL

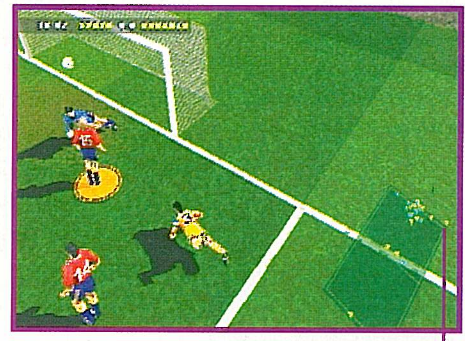
Actua Soccer 2

La próxima **celebración** del mundial de **Francia** se deja notar con versiones de títulos ya aparecidos para los 32 bits. En esta ocasión la saga **Actua Soccer** lanza su tercera entrega, con una importante **renovación** gráfica, la sustitución de clubs por selecciones nacionales y el **gancho** publicitario de **Shearer.**

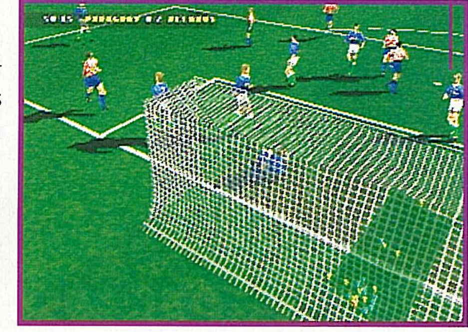




Actua Soccer fue una de las primeras apuestas futbolísticas en llegar hasta ***PlayStation***. En el momento de su lanzamiento, la disputa de la Eurocopa de Selecciones de **Inglaterra** supuso una magnífica plataforma de lanzamiento. La posterior aparición de la versión para ***Saturn***, denominada Euro96, presentó como principal novedad los comentarios de **J. J. Santos**. No hace mucho, GREMLIN decidió dar continuidad a la serie con Actua Soccer Club Edition. Sin embargo, la falta de mejoras técnicas y la inclusión de clubs de la liga inglesa en sustitución de las selecciones, hicieron que en nuestro mercado no tuviera demasiada aceptación. Para realizar el nuevo relevo se ha confiado en la figura de **Alan Shearer** que, al igual que **Raúl** en FIFA Rumbo al Mundial 98, presta su imagen en la carátula y menús. El capitán de la selección inglesa no es la única estrella presente en el juego, ya que también aparecen el delantero del Liverpool, **Michael Owen**, y los comentaristas **Barry Davies** y **Trevor Brooking**. **Owen** ha servido de modelo para realizar las secuencias de movimientos mediante el sistema de *motion capture*. Esta circunstancia, unida a la renovación general de todo el apartado gráfico, hacen que Actua Soccer 2 se convierta en uno de los grandes dentro del apartado visual. Además, las diez cámaras incluidas, cuatro más que su antecesor, y los diferentes grados de *zoom* permiten una enorme combinación de posibilidades desde las que seguir un



Los movimientos de los jugadores se han realizado empleando la técnica de motion capture, dotando al juego de un gran realismo gráfico.



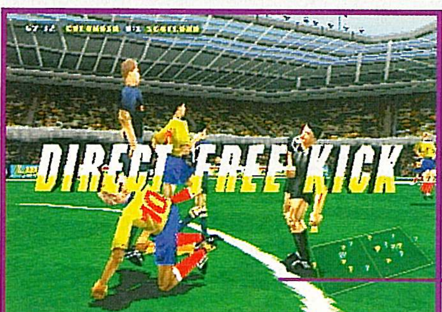
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

VALORACION

● el nuevo programa de gremlin no es una simple actualización de las anteriores entregas. actua soccer 2 realiza una completa renovación gráfica, logrando una calidad visual que lo coloca en el ámbito de los grandes de la simulación futbolística. sin embargo, la jugabilidad no llega a las cotas alcanzadas por iss pro o por fifa 98, los auténticos gigantes en este competitivo género.



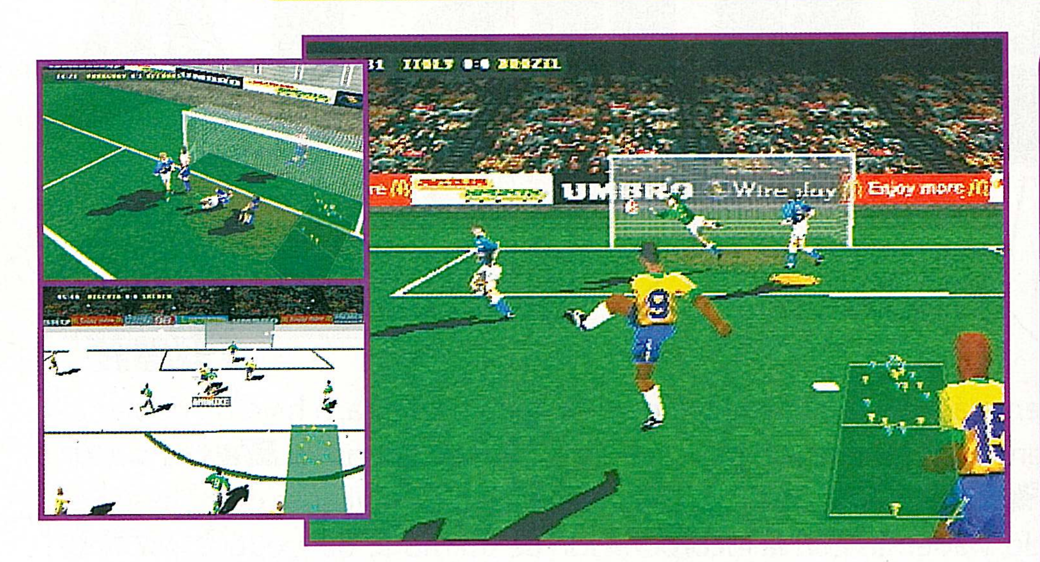


El mayor handicap de Actua Soccer 2 es la temible competencia del divertidísimo FIFA 98 y el colosal ISS Pro de KONAMI, dos auténticas joyas.

ACTUA SOCCER 2

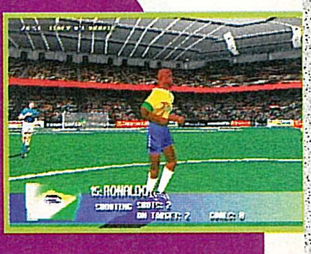
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 competiciones
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card



Editor

El compacto presenta un editor de equipos y jugadores. El primero permite diseñar el uniforme incluyendo crear camisetas con cuadros, lisas, de dos colores o con rayas horizontales o verticales. El editor de jugadores sólo incluye la posibilidad de especificar la altura y el color de la piel de los jugadores, pero no su pelo o rasgos faciales.







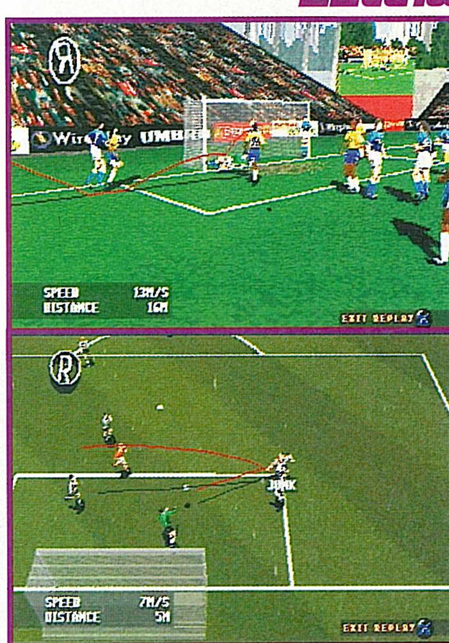
Penalties

Los penalties utilizan la perspectiva real, representando a los jugadores en un tamaño muy grande.





Estela





*SELECCION INTERNACIONAL Además de las selecciones nacionales se incluye un combinado de estrellas de todos los tiempos. Entre los jugadores recogidos aparecen **Pelé**, **Ronaldo** o el propio **Shearer**, aunque lamentablemente no hay ningún futbolista español.*

partido. En cuanto a los comentaristas mencionados, destaca que se nombran, con el lógico acento británico, a los jugadores por sus nombres y apellidos. La proximidad del mundial hace que las protagonistas sean, de nuevo, las selecciones nacionales, incluyendo un total de 64 equipos distribuidos en cuatro divisiones. En las opciones hay que destacar el editor de equipos y jugadores junto a una competición de liga y otra de copa, aunque ninguna se adapta a la estructura del próximo mundial. Una alternativa a ISS Pro y FIFA que sólo queda ligeramente por debajo de éstos en la jugabilidad. CHIP & CE

GRAFICOS 92

Los gráficos poligonales reproducen perfectamente los movimientos de los jugadores. Destaca la rapidez en los desplazamientos y la espectacularidad de las imágenes cuando se interrumpe el juego.

MUSICA 79

Su mejor aportación se produce en la intro, en la que curiosamente se muestran imágenes de los diferentes juegos deportivos de la saga Actua. Durante los menús aparece una melodía con ritmo salsero.

SONIDO FX 94

Los comentarios, realizados por dos periodistas deportivos británicos, recogen los nombres y apellidos de los jugadores. Así pueden escucharse los nombres de Juan Antonio Pizzi o de Fernando Ruiz Hierro.

JUGABILIDAD 85

El sistema de control es sencillo, basándose en cuatro botones. Los símbolos geométricos que aparecen debajo del jugador activo, indicando las diferentes posibilidades de pase, no son suficientes para elevar la jugabilidad.

GLOBAL



+ La renovación gráfica y los completos comentarios.
- Algunos fallos en la jugabilidad hacen que pierda posiciones.

CONQUISTA y a lo loco

Risk

Quien más quien menos ha jugado alguna partidita, o ha oído hablar al menos, del legendario juego de mesa ***Risk***. Gracias a ***Electronic Arts*** podemos disfrutar en la televisión del encanto de dominar el mundo, y además con la incorporación de un modo de juego ***inédito***.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	HASBRO

«Una partida de **Risk**, un Trivial o un Parchís...» Hasta alguna que otra cancioncilla de moda se ha hecho eco de este fantástico juego de mesa, que iguala en aceptación a otros clásicos del género como pueden ser Monopoly, Trivial, Pictionary o Stratego. **Risk** supo ganarse a un montón de aficionados que pasaban las tardes invernales en compañía de amigos tratando de convertirse en amos del mundo, gracias a que no era un juego exento de complicaciones, y requería de cierta pericia además de suerte. Sin llegar a los complejos sistemas de juego de otros como el colosal Fuga de Colditz (mi favorito) o la serie de juegos bélicos de N&C tipo La Primera Guerra Mundial, **Risk** poseía y posee ese encanto que hace que jamás nos aburramos de jugar con él por mucho tiempo que le dediquemos, debido a que jamás una partida es igual que la anterior. Nuestro objetivo consiste en domi-

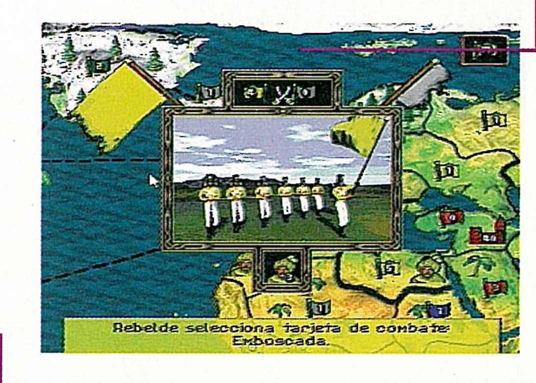




La distribución de las fuerzas es la clave para obtener la victoria. No sirve de nada disponer de muchos batallones en un territorio aislado.



VARIACION Lo mejor de este juego es que cada partida será diferente de la anterior, pudiendo empezar nuestra conquista desde cualquier terreno.





MAPAS Esta versión de Risk nos permite seleccionar entre varios mapas como mesa de juego. Desde el mundo entero, hasta la vieja Europa o América.



RISK

TABLERO-ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

VALORACION

● Risk de PlayStation es el mejor juego de mesa convertido a videojuego hasta la fecha. Y la verdad es que difícilmente será superado, ya que es de los mejores del género, sólo superado, en mi opinión, por La Fuga de Colditz. La recreación del juego ha sido perfecta, sin perder ninguno de los elementos que lo hicieron grande.



Pueden jugar simultáneamente hasta 8 ejércitos, 4 de ellos controlados por la CPU.

nar el mundo, momento en el cual la partida habrá finalizado. Para conseguirlo disponemos de idéntico número de ejércitos que nuestros adversarios, y será nuestra capacidad de estrategia a la hora de colocar nuestros batallones lo que hará que se gane o no la partida. En cada turno seremos reforzados con un número indeterminado de ejércitos dependiendo de los territorios conquistados anteriormente. La lucha entre los diferentes ejércitos se efectuará tirando los dados, pudiendo atacar con un máximo de tres si disponemos de al menos 4 batallones en el territorio de ataque, y serán las puntuaciones más altas las válidas. En ***Psx*** todo esto ha sido recreado a la perfección, con la incorporación de un nuevo modo de juego mucho más abigarrado. **Risk** de ***Psx*** es, simplemente, el juego de mesa en TV. **THE SCOPE**

Risk Clásico









Conquistar las capitales de los ejércitos enemigos, o mucho más divertido, dominar el mundo serán los objetivos de este modo. Idéntico al juego de mesa de toda la vida.





Risk Definitivo

Aunque menos agradecido que el clásico, este modo incorpora nuevos elementos que influirán en el desarrollo del juego. De esta manera, elegiremos las maniobras a seguir en los ataques, podremos ver secuencias (repetitivas y sosillas, eso sí) durante las batallas, y los desastres naturales también tendrán su papel. Además podremos construir fuertes y colocar generales en los territorios. Menos dinámico y más estratégico



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85 — A pesar de lo difícil que es sacar algo de espectacularidad de un juego de mesa, la gente de Hasbro ha sabido dotar a Risk de un entorno muy atractivo que refleja fielmente el ambiente de las batallas de la época.	75 — Melodías muy tranquilas exentas de cualquier frenetismo que invitan a jugar durante mucho tiempo sin tener que bajar el volumen. Según el modo de juego que elijas variarán, pero siempre dentro del mismo estilo.	75 — Escasos pero totalmente apropiados para el juego. Con sonidos de batallas que, aunque no pueden compararse a ningún simulador bélico puntero, sí que contribuyen a crear la atmósfera de un juego de guerra.	90 — Si te gustó el juego de mesa, la entrega audiovisual de Risk te va a encantar ya que contiene todos los ingredientes que lo encumbraron dentro del género. El modo Risk Definitivo, en cambio, no nos ha llegado a convencer.	89



+ El Risk clásico, tan divertido como el de mesa.

– El Risk Definitivo, mucho menos entretenido.



Ark of Time

Ark of time ha cometido el **error** de quedar atrapado en el tiempo que vive, o lo que es lo mismo, de abusar en exceso de las **técnicas** gráficas de hoy. Digamos que es una víctima más de la **rendermanía**.



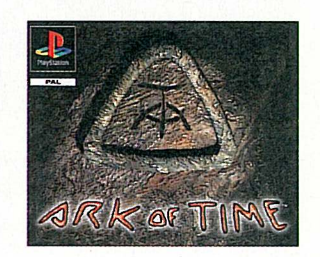
GRAFICOS Puede que las pantallas os engañen, pero os podemos asegurar que la calidad de éstas no se extiende al resto del juego. De cualquier modo, lo peor son las animaciones de los personajes.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROJECTTWO
PROGRAMADOR	ICE

Muchas veces lo clásico es lo más efectivo. Un género como el de las aventuras gráficas, hecho a base de depositar su confianza en las artes de los grafistas, no ha sabido (o no ha podido) sacarle todo el jugo a la generación de gráficos por ordenador. **Ark of Time** abusa en exceso de la *rendermanía*, y lo que es peor, no la utiliza como debiera, ofreciendo un resultado final que, aunque no deficiente, sí resulta a todas luces insuficiente. Muchos pensaréis que con el abanico de pantallas que os mostramos en estas páginas, la calidad gráfica del juego es muy notable. Bueno, no creáis eso, esto es una revista y, como tal, cuida su estética seleccionando las mejores capturas de cada juego. De cualquier forma, el principal fallo no radica en la generación de fondos (que dentro de lo que cabe, da la talla), sino en el nulo carisma de unos personajes que, por parecer robots, carecen de vida alguna. Las animaciones de éstos no son precisamente brillantes, y la velocidad con que se mueven por la pantalla resulta a veces desesperante. Ello hace que **Ark of Time** resulte una aventura gráfica



VALORACION

- Ark of Time tiene muchos defectos, pero el principal es la falta de carisma de los personajes (parecen robots) y la lentitud con que éstos se mueven por la pantalla.
- No es el primer juego al que le pasa, pero lo que no es normal es que estés en el caribe y tengas que ir hasta el Reino Unido a hacer algo mínimo para luego volver.



ARK OF TIME
aventura gráfica

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD





A pantalla completa

El marco del cuadro de objetos se mantiene azul durante todo el juego. Estos sólo aparecen cuando se pasa el puntero por encima. Por lo demás, lo único a pantalla completa que verás en **Ark of Time** serán las secuencias y la seleción de idioma.

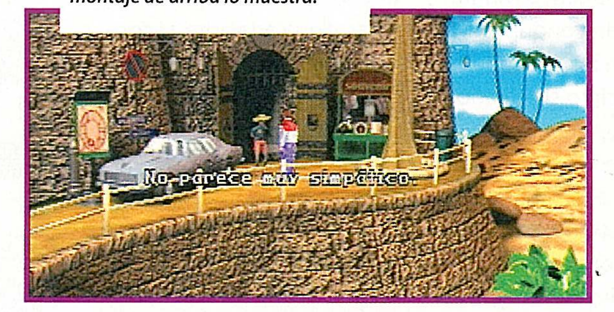
lenta, casi tediosa, a pesar de que la historia, sin duda uno de los puntos fuertes del juego, sea más que interesante. Por otro lado está la traducción. Pobre, muy pobre. En ciertos momentos los personajes hablarán al estilo *Sioux*, mientras que en otros, los subtítulos cortan (o maltraducen) los diálogos reales en inglés (además de subtítulos en castellano, incluye voces en inglés). A pesar de todo, y como buena parte de la aventuras gráficas existentes, **Ark of Time** te engancha por necesidad. Se ve que tiene que ser así, pero una vez te metas en la historia del juego, te resultará difícil desengancharte. Por cierto, es tal la cantidad de objetos que llevaremos encima (casi una treintena), que resulta imposible emplear la típica táctica de utilizarlo todo con todo. No queda más remedio que pensar, aunque en determinadas ocasiones las cosas no tengan demasiada lógica. En fin, podía haber sido mejor.

J. C. MAYERICK

Localizaciones



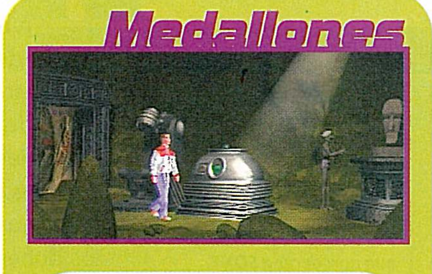
*OCHO LUGARES Son los que el protagonista de **Ark of Time** tendrá la ocasión de visitar. El norte de **Europa, Africa, Centroamérica**, el **Caribe** y la **Isla de Pascua** son las principales localizaciones de esta aventura. El montaje de arriba lo muestra.*







Medallones



En Agghar está la máquina que los ciudadanos de la Atlántida utilizaban para leer los medallones de cada explorador. En ellos grababan todo lo que pensaban y sentían, por lo que estudiarlo será a todas luces imprescindible.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
78	85	78	79	82
Gráficamente Ark of Time es bueno, aunque abusa de los gráficos renderizados. Lo que no nos gusta nada es la forma en que han sido creados los personajes y, lo que es peor, la lentitud con que éstos se mueven por la pantalla.	Es uno de los mejores aspectos de todo el juego. Las melodías se acoplan muy bien a la acción del juego, así como a los diferentes escenarios que el protagonista visita. Dentro de la tónica general del juego, está bien.	Los efectos de sonido no son, ni mucho menos, el aspecto más fuerte de Ark of Time. Además las voces están en inglés, ya que sólo se han molestado en traducir los subtítulos (malamente) y no las voces.	Ark of Time se hace lento, casi eterno. La gran cantidad de objetos disponibles y la parsimonia de movimientos hacen que la progresión en el juego sea muy, muy lenta. Todo ello a pesar de la interesante historia.	+ La historia y algunos de los escenarios del juego. − El acabado de Ark of Time esta muy lejos de lo exigible.

Más que un HOBBY
Z





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	BITMAP BROS.



CASTELLANO *Esta versión cuenta con textos y voces en castellano, tanto en el juego como en las abundantes intros. Aunque no hay mucho que leer es un detalle que hay que agradecer a SONY.*

VALORACION

● Si queréis disfrutar con un juego de estrategia diferente a lo habitual, Z puede ser la opción más interesante de cara a estos próximos meses. Z cuenta con una mecánica de juego muy atractiva, de esas que te obligan a actuar a gran velocidad y a estar pendientes de varios puntos a la vez, con un nivel de dificultad tan exigente que casi resulta imposible ganar una partida al primer intento. Un buen juego pero demasiado corto.

Lejos de cualquier alarde gráfico o técnico, el juego de estrategia **Z** nos propone una fórmula elemental pero tremendamente efectiva en lo que se refiere a jugabilidad. Se trata del clásico programa de estrategia en el que, partiendo ambos contrincantes desde puntos opuestos con una base inicial y unos efectivos limitados, deberán conquistar territorios e instalaciones, en un principio sin dueño, con el fin de lograr una posición de ventaja en la partida. En esta fase del juego, la acción ha de ser frenética porque los segundos son valiosísimos y, en la gran mayoría de los casos, las batallas se deciden por un buen posicionamiento inicial. A partir de ahí, puede ocurrir cualquier cosa, porque ya entran en juego un montón de aspectos como los diferentes tipos de terreno, la evolución de las armas o los diferentes diseños de los escenarios. Cada fase precisa un planteamiento distinto. Así, en algunas, la clave puede estar en avanzar en busca de la bandera a las primeras de cambio aprovechando la debilidad en un flanco, mientras que en otras deberemos realizar labores de desgaste y ganar la partida tras muchos minutos de lucha feroz por cada una de las posiciones. Sólo una advertencia: ellos juegan siempre muy duro al principio lanzando toda su artillería adelante, si consigues pararlos y mermar sus tropas, avanza sin miedo porque será un momento ideal para desnivelar en tu favor.

En definitiva, un buen juego al que sólo hay que criticarle que no cuente con más niveles. Veinte fases son un buen aperitivo para empezar... pero no para saciar las ansias de un buen aficionado al género. **DE LUCAR**



Z

ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	5
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 83

Para tratarse de un juego de estrategia no están nada mal, pero es posible que para muchos usuarios resulte un poco elemental, ya que no posee grandes efectos visuales ni técnicos.

MUSICA 85

Bastante buenas y variadas. Acompañan muy bien a la tensión del juego. Alguna se parece, sospechosamente, a la melodía del coche fantástico. Afortunadamente Michael Knight no está presente en el juego.

SONIDO FX 90

Para ser un juego de estrategia sus efectos sonoros son casi tan potentes como los más logrados de todo un juego de acción. Un detalle de agradecer, ya que crean una atmósfera en todo momento soberbia.

JUGABILIDAD 82

Aunque cueste cogerle el tranquillo y su dificultad sea elevada, es uno de esos juegos que acaba por atraparte. Lástima que sólo tenga 20 fases y que se pueda nos pueda hacer un poco, o un mucho, corto.

GLOBAL

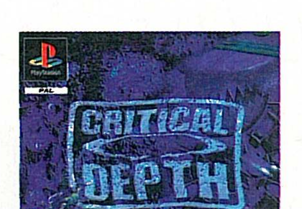


+ Su concepto de juego entusiasmará a los fieles de la estrategia.

− Que sólo tenga 20 fases, un número insuficiente a todas luces.

Haciendo AGUAS

Critical Depth



La definición que mejor se ajusta a CRITICAL DEPTH es la de ser un TWISTED METAL pasado por agua. No en vano ha sido programado por la misma gente, SINGLETRAC, los cuales han trasladado la misma mecánica de todos contra todos a las profundidades marinas. Doce vehículos diferentes compiten en diez escenarios cerrados con la única meta de destrozar a los demás y pasar al siguiente nivel por medio de un portal interdimensional del tipo de la película STARGATE. Tres modos de juego diferentes, la posibilidad de utilizar *joystick* y *pad* analógico (ridículamente en la caja no se indica nada) y unos buenos aunque algo bruscos gráficos hacen de este juego un simpático pasatiempo, que podía haber llegado a mucho más si no fuera por lo limitado de su mecánica. Si le hubieran añadido algunas gotas de aventura tipo TREASURES OF THE DEEP, estaríamos ante un juegazo. **NEMESIS**

VALORACION

A pesar de que en un principio sus bruscos cambios de cámara desconciertan, un poco de paciencia y el uso de un pad analógico acaban revelando lo bueno de este juego, reflejado en una apreciable jugabilidad en contraste con su repetitiva mecánica. Todos contra todos está bien para un modo versus, pero no basta para sustentar todo un juego.



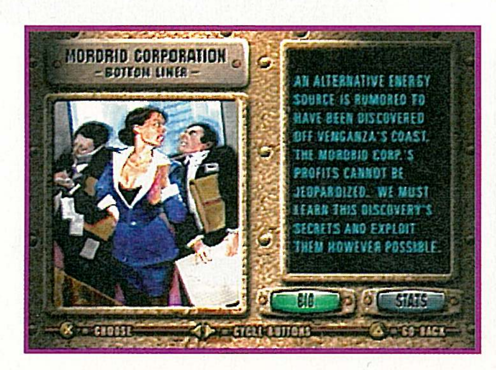
SUPER Information

FORMATO: CD ROM
PRODUCTOR: GT INTERACT.
PROGRAMADOR: SINGLETRAC.



Durante el Monzón, la vasta estepa de Alcorcón sufre de graves problemas de humedad, como podéis ver a la izquierda.







CRITICAL DEPTH

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 83

La brusquedad con que se mueven los escenarios acaba por restar puntos al aspecto gráfico, en el que destaca por derecho propio el escenario de la ciudad sumergida, tan hermoso como siniestro.

MUSICA — 80

La acción es acompañada de un score bastante cinematográfico, de gran calidad técnica pero que no acaba de transmitir ningún tipo de emocion al jugador. A los dos minutos ya se te ha olvidado como era.

SONIDO FX — 78

Quizás por aquello de estar bajo el agua y dotar por ello de distorsión a los efectos de sonido, a SINGLETRAC les ha salido un pastiche de soniquetes y alaridos de burra que obligan a bajar el volumen de la TV.

JUGABILIDAD — 82

Aunque uno al principio lo coge con indiferencia, lo cierto es que CRITICAL acaba por enganchar por momentos al jugador, siempre y cuando use un pad analógico. Algo de aventura hubiera sido la culminación.

GLOBAL



+ jugar con pad analógico, (a pesar de que la caja no lo indique).

− Todo es soso en este juego: gráficos, música, mecánica...

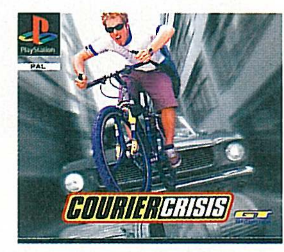


Courier Crisis

Si alguna vez soñaste con ser **mensajero** ecologista, es decir, en bicicleta y haciendo el burro en una jungla urbana repleta de extraños y **salvajes** especímenes de la peor naturaleza humana... **Courier Crisis** puede ser tu juego.

Si no meten demasiado la pata a la hora de programar, una idea original y un planteamiento divertido suelen ser siempre una garantía para alcanzar cierto éxito dentro del mundillo de los videojuegos. **Courier Crisis** para ***PlayStation*** cuenta con una buena idea (es casi una actualización del clásico y divertidísimo PaperBoy) y un planteamiento que mezcla velocidad, habilidad, espectacularidad y algunas pequeñas gotas de salvajismo. Si mezclamos ambas cosas, el cóctel resultante debería entusiasmarnos pero, por desgracia, el lamentable trabajo de los programadores en materias como el movimiento de pantalla o en el escalado de elementos como edificios, coches o personas, nos impide de pegar saltos de alegría. En los giros todo parece ir a tirones, y éste es, sin duda, uno de los programas más bruscos que hemos visto en ***PlayStation*** desde sus comienzos. No sabemos si la cantidad de elementos móviles o la riqueza de motivos en los escenarios ha podido influir de manera tan nociva en el resultado final pero, en cualquier caso, no está a la altura de la consola.

Dejando a un lado este tema, lo cierto es que **Courier Crisis** tiene muchas cosas destacables y que podrían haberle catapultado al éxito entre los aficionados a los juegos con mucha acción y con importantes demandas de habilidad. La mecánica es tremendamente movida, no muy variada en el desarrollo, pero con unos cuantos ingredientes realmente interesantes. Velocidad, mil circunstancias que pondrán a prueba tus reflejos, puñetazos y patadas a «tutiplén», la posibilidad de demostrar tus dotes como malabarista sobre la bici y otras sorpresillas parecidas harán que no tengáis ni un segundo para respirar. Lo único objetable es que muchas fases pueden resultar excesivamente cortas o que muchas de ellas son prácticamente iguales sólo





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BMG INT.
PROGRAMADOR	NEW LEVEL SOFT.

VALORACION

estamos ante un ejemplo de una buena idea echada a perder. si los programadores hubieran acertado con los movimientos y otros asuntos importantes, estaríamos ante un juego sobresaliente, trepidante, salvaje y bastante original. por desgracia no ha sido así y tendremos que conformarnos con esos giros violentos e incontrolados que apenas nos permiten reaccionar y disfrutar de lo mucho que hay en pantalla. un pena.



COURIER CRISIS

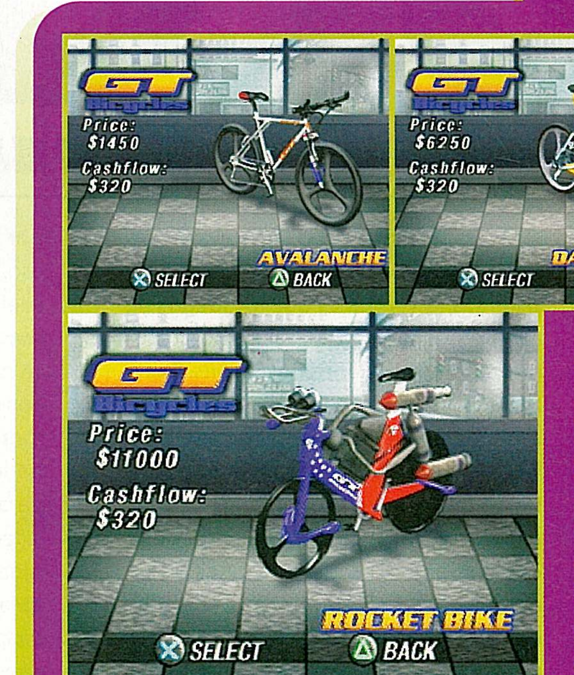
ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	+ DE 15
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD



que con otro escenario, pero están bastante bien en general. En resumen, si algún día vuelven a programarlo y solucionan algunos temas, **COURIER CRISIS** puede ser un juego a tener en cuenta por los seguidores de títulos como ROAD RASH o la primera entrega de ESPN EXTREME GAMES. De momento, insistimos, es apenas una sombra de lo que podría haber sido teniendo en cuenta el original concepto de juego que posee. **DE LUCAR**

Bicicletas Extras



Si trabajas en serio, eres más ahorrador que THE PUNISHER con la ropa de calle y no gastas mucho en tiritas, tendrás la posibilidad de comprarte una de las muchas bicicletas existentes en la tienda. Aunque hay precios para todos los bolsillos, la verdad es que sólo merecen la pena las de más de mil dólares. Además de una mayor velocidad, estas alucinantes monturas resultan mucho más manejables en los giros cerrados. Una de las más caras y espectaculares la podéis ver a la izquierda, propulsada por cohetes, este cacharro es ideal para cambiar los dientes.

Personajes ocultos





Estos son dos de los personajes ocultos: Raulito Ciclostatic, el Orondo Oso Sabiondo, y The Elf-Ete, el Marciano que emula a Olano. Para conseguirlos tendrás que introducir la clave que **R. DREAMER** os ofrece en los trucos.



PATEAR

Perros y transeuntes, hacer chulerías acrobáticas con la bici y repartir, de vez en cuando, el correo, son cosas del juego.





GRAFICOS — 73

Los pésimos movimientos de pantalla y la brusquedad generalizada de los giros destruyen gran parte del trabajo de los diseñadores. Algunas cosas son bastante espectaculares y los escenarios son profusos en detalles.

MUSICA — 94

Una banda sonora de lo más completa que hemos visto en este género. Abarca casi todos los estilos y todas las melodías acompañan con bastante acierto a la acción. Nada mal para un juego de estas características.

SONIDO FX — 91

También son bastante notables y divertidos. Los alaridos de los transeuntes atropellados, los disparos de los francotiradores y demás sonidos típicos de la ciudad moderna están muy bien conseguidos.

JUGABILIDAD — 75

Los tristes movimientos arruinan el panorama. La idea es buena, el juego tiene ritmo, es divertido, pone a prueba tus reflejos y posee una dificultad interesante y creciente. Si olvidas sus fallos lograrás divertirte.

GLOBAL

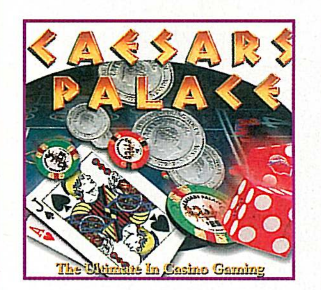


+ La idea y el planteamiento son realmente buenos.

- Los movimientos y los giros son tan violentos como la adolescencia de «el Vaquilla».

Hagan JUEGO

Caesars Palace

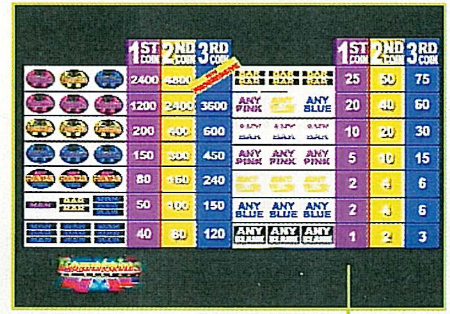


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN/INTERPLAY
PROGRAMADOR	BEAM SOFTWARE

¿Quién no ha soñado alguna vez con saltar la **banca** en un casino? Con **Caesars Palace** para PlayStation ese sueño puede convertirse en realidad... Sólo necesitaréis algo de **tiempo** y toda la suerte del mundo.

Aunque existen algunos antecedentes de este género en otros sistemas, la verdad es que los juegos de azar se pueden considerar como una rareza temática dentro los 32 *bits*. **CAESARS PALACE**, del que recordamos al menos una versión para ***GAME GEAR***, llega ahora a ***PLAYSTATION*** para inaugurar un género que en otras latitudes, como **Japón** con sus juegos de PACHINKO, tiene cierto arraigo. Una de las razones de su excepcionalidad seguramente sea que este tipo de programas atraen casi siempre a un público bastante adulto y por lo tanto mucho más minoritario, y eso es algo que a las compañías no suele encantarles. En el caso de **CAESARS PALACE** tampoco debe preocuparse mucho VIRGIN, ya que al no tener competencia de ningún tipo, va a monopolizar la atención de los aficionados a tentar la suerte. Esta versión para ***PLAYSTATION*** cuenta con una selección de juegos bastante entretenida y completa y que nos permitirá dejarnos los ahorros en la ruleta, *black jack*, bacarrá, dados o en las clásicas tragaperras. Gráficamente no es





LAS TRAGAPERRAS *Son bastante más sosas que las típicas de los bares españoles. No tienen avances ni otras chorradillas que nos permitan interactuar. Sólo podréis cebarla de monedas y rezar.*



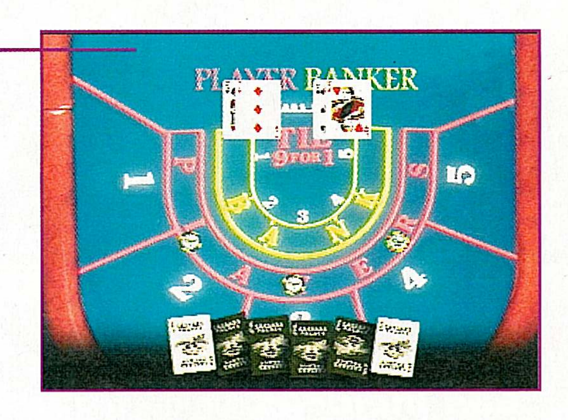


BLACK JACK *El juego más divertido y con más posibilidades de entretenernos durante un largo periodo de tiempo es el black jack. Tanto en uno como en dos jugadores, nos permite darle un poco al coco para calcular nuestras posibilidades y no confiarlo todo a la suerte, y no como en la mayoría de los otros juegos de* ***CAESARS PALACE****.*

CAESARS PALACE

JUEGOS DE AZAR

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	DINERO
Fases	5 JUEGOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI



El bacarrá es el juego más plomizo del mundo y del CD. Sólo se apuesta a una de las tres opciones y se levantan las cartas. Aquellos que sufran algún problema cardiaco que consulten antes a un médico.





nada sofisticado, aunque todo está realizado en alta resolución, con bastante buen gusto y buscando el máximo realismo. No hay juegos de cámaras ni cosas raras como efectos *zoom* o similares, pero es una sobriedad que acaba por agradecerse si lo que nos gusta es jugar rápido.

En cuanto a la mecánica, es sencilla, clara y con una velocidad de juego bastante correcta y dinámica. Si sois unos forofos de este tipo de entretenimiento o si vuestro sueño fue siempre saltar la banca, **Caesars Palace** puede ser una buena oportunidad para intentarlo. En general, el programa tiene interés pero resulta un poco cansino tras unas cuantas partidas, y hay que reconocer que se podían haber incluido algunas atracciones más como una máquina de póker o un «binguito». En **América** parece que esta última opción no existe, y tendremos que conformarnos con la emoción del *black jack*.

En resumen, **Caesars Palace** cumple con lo esperado y repite con algunas mejoras lo visto en otras versiones para sistemas de menores características. El hecho de ser el único de su género le otorga todas las posibilidades de triunfar entre los aficionados a este tipo de entretenimientos pese a tener algunas pequeñas limitaciones más o menos acordes con el género.

DE LUCAR

VALORACION

Caesars Palace, sin ser una joya de la corona ni el programa más innovador de su género, inaugura esta modalidad en PlayStation con un programa bastante digno que reune algunos de los juegos más interesantes de los casinos americanos. Sin grandes alardes técnicos ni fallos de importancia, nos ofrece la oportunidad de apostar hasta la camisa sin salir de casa ni pelearnos con la mujer por habernos gastado las clases de hípica de niño. Bromas aparte, se trata de una buena selección a la que sólo se le puede criticar que no hayan incluido algún juego más.



Ojo al dato, Torcuato





Como todos sabéis, un casino es ese lugar donde se reune lo mejor de cada casa para jugar unas pesetillas y mirarle el escote a las busconas de alto *standing*. Pero, además de eso, es una máquina de pelar pardillos. La suerte poco o nada tiene que ver y deberéis estar muy pendientes. El mejor consejo es retirarse (a grabar, claro) en cuanto peguemos algún viaje importante. Las rachas buenas duran siempre poco y suelen ser la antesala de verdaderas catastrofes económicas. Si cambian las cartas, date una vuelta por otro lado.

GRAFICOS — 83

Dentro de la sobriedad más estricta e intentando aproximarse en lo posible a la realidad pero sin juegos de cámaras ni otras zarandajas que impidan jugar a un buen ritmo. Además, todo está en alta resolución.

MUSICA — 80

Escasas pero fieles a las melodías de ambiente de los casinos. Vamos, composiciones para abueletes con un ritmo tranquilote y la orquestación típica del hilo musical de un ascensor o de la consulta de un dentista.

SONIDO FX — 92

Refleja con todo lujo de detalle el ambiente de las salas, con las voces de la gente y el sonido de las fichas y las máquinas. La chica que comenta los premios en las tragaperras es simpática... seguro que no está buena.

JUGABILIDAD — 80

Para los forofos de este tipo de juegos de azar puede resultar entretenido, aunque podían haber incluido algunos más para hacerlo más variado. La opción para dos jugadores puede resultar interesante.

GLOBAL



81

+ El black jack, el juego más divertido del CD.
- Se podían haber incluido algunos juegos más.

Pan de MOLDE

Pandemonium 2

Crystal Dynamics se aferra de nuevo a un esquema lineal para su último juego de plataformas. **Las mejoras** sufridas respecto a la primera entrega se ven ensombrecidas por **escenarios delirantes** y un desarrollo un tanto **repetitivo**.



La expectación que había generado **PANDEMONIUM 2** en algunas revistas de **EE. UU.** nos hizo creer que se había producido un cambio interesante respecto a la primera entrega. Por desgracia, hemos tenido que comprobar que el desarrollo y la mecánica del juego no ha variado. Se ha dotado de un mejor *engine 3D* al juego, el apartado gráfico alcanza cotas más espectaculares, pero la concepción de los escenarios resulta extraña. Todos los elementos parecen sacados de un sueño sin sentido, mientras que en el primer PANDEMONIUM presentaban un mundo más coherente. Los protagonistas también han sufrido el cambio. Nikki, por ejemplo, ha dejado de ser una adolescente para transformarse en una escultural belleza. Fergus, en cambio, continúa tan loco como siempre, pero ahora podrá lanzar su arma hacia objetivos distantes dirigiendo su trayectoria. Las 18 fases de **PANDEMONIUM 2** están complementadas por fases de *bonus* (que aparecerán si has recogido un buen porcentaje de monedas) y por los inevi-



Fergus y Nikki

Fergus sigue en su línea mientras que Nikki se ha convertido en una muchachuela con más curvas que el somier de ***PUNISHER.***





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRYSTAL DYN.
PROGRAMADOR	CRYSTAL DYN.

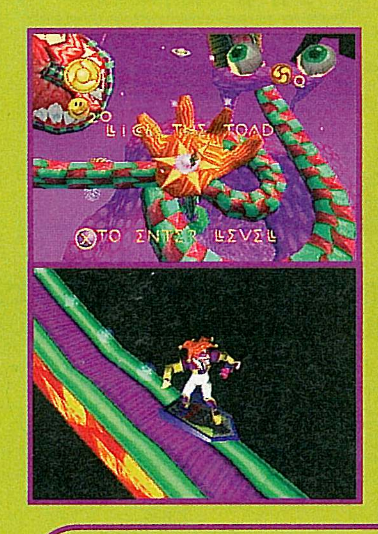
VALORACION

PANDEMONIUM 2 es un plataformas lineal con un entorno 3D. esto no tiene por qué disminuir la jugabilidad de un título, pero el resto de elementos del juego no ayudan a mejorar su pobre imagen.

PANDEMONIUM 2

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	18
Continuaciones	ninguna
Passwords	SI
Grabar Partida	Memory card





La Diosa Kali

Al final de la pesadilla hará su presencia una figura de enormes dimensiones, que recuerda a la diosa Kali de la mitología hindú. Destruye las gemas que hay en su cuerpo y habrás conseguido la victoria final.



tables jefes finales. El bicho que te espera al final es, posiblemente, lo mejor del juego. Una gigantesca estatua de la diosa Kali que dispara sin compasión a sus enemigos.

cuestión de gustos

La presencia en el mercado de CRASH BANDICOOT 2 y el lanzamiento en **Japón** de KLONOA (última sorpresa de NAMCO) le pone las cosas muy difíciles a **PANDEMONIUM 2**, un título que apenas destaca por su colorido y alguno de los *final bosses*. Los usuarios de ***PSX*** están suficientemente capacitados para discernir entre obras maestras y mediocridades. **PANDEMONIUM 2** es, por desgracia, de estos últimos.

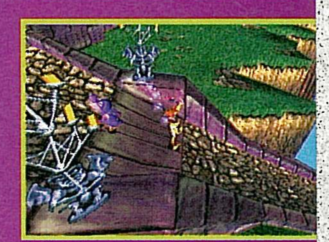
R. DREAMER

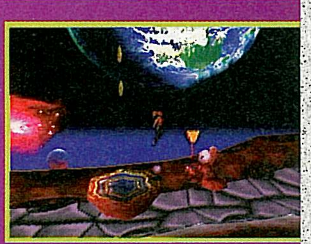
Un mundo de colores

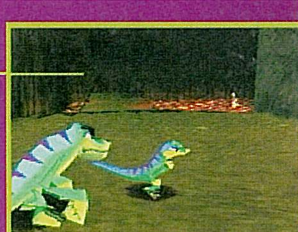
Los señores de CRYSTAL DYNAMICS se propusieron mejorar PANDEMONIUM. Como esta primera parte no destacaba ante otros títulos de mayor empaque, suponíamos que iban a hacer algo realmente espectacular. Sin embargo, nos encontramos ante el mismo juego con un lavado de cara. Los 18 niveles del juego, además de presentar un despliegue colorista en todos y cada uno de sus detalles, nos presentan un mundo que parece sacado de nuestras peores pesadillas. En algún momento se han remitido a variar diferentes patrones (como champiñones de color rosa y plataformas deslizantes) a lo largo de una fase. Desde luego, esto convierte el apartado visual en algo aburrido que no invita a avanzar. Pero si todavía hay algún «masoca» entre los plataformeros, que no dude en adentrarse en **PANDEMONIUM 2**.













El juego incluye una preview de la última creación de CRYSTAL DYNAMICS, GEX: ENTER THE GECKO. Un plataformas en 3D que, con toda seguridad, superará todas las expectativas puestas en este mediocre ***PANDEMONIUM 2.***

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80	70	72	69	71
Aunque se han mejorado respecto a la primera versión, no tienen nada que hacer frente a otros títulos como CRASH BANDICOOT 2 o KLONOA. El diseño de los escenarios resulta un tanto simplón a pesar del colorido que preside el juego.	Este apartado resulta un tanto penoso con composiciones machaconas y de dudosa calidad a lo largo de todo el juego. Sobre todo, acabarás odiando la melodía arabesca que acompaña el momento en el que pierdes una vida.	Tampoco se han desmelenado con los sonidos que acompañan las acciones del juego. Los ruidos que emiten algunos bichejos pueden resultar un tanto patéticos, en lugar de cómicos, que quizá era la intención de los programadores.	Que el juego sea excesivamente lineal no significa que sea un mal juego. Pero al combinarlo con ingredientes como escenarios sosos, avanzar sin un objetivo concreto y unos jefes sin carisma, puedes sacar tu conclusión.	+ Los gráficos de la intro del juego. – El sistema de juego, repetitivo y poco variado.



No hay COLOR

Bust a Move 2

Hace **meses** que los usuarios de **Game Boy** no tenían la oportunidad de poder disfrutar de un juego de puzzle. **Acclaim** les trae todo un clásico. ¿Estará a la **altura** del original?



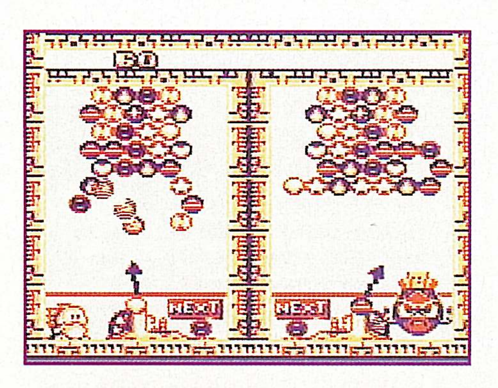
El mes pasado comentamos con bastante ilusión las excelencias de la versión portátil de uno de los mejores juegos de puzzle de la historia. Sin embargo, al ver la puntuación os preguntaréis: ¿qué ha cambiado en todo este tiempo? ¿Qué razones nos han llevado a puntuar a la baja este juego? La explicación es bastante sencilla. El mes pasado, cuando realizamos la *preview* de **Bust a Move 2**, lo hicimos probando el juego en ***Super Game Boy***. En este periférico resultaba un arcade divertido y jugable que conservaba todas las virtudes y aciertos del original. Y aunque lo sigue siendo en ***SGB***, el problema viene cuando lo ponemos en una ***Game Boy***. Entonces es cuando no podemos dar crédito a nuestros ojos, ya que no distinguimos prácticamente nada. Ni siquiera en ***Game Boy Pocket***, dotada de una mejor pantalla, hemos logrado distinguir las formas de las gemas de este juego, algo primordial para jugar y motivo sufiente para otorgarle esta puntuación. Es verdad que visto a través de ***Super Game Boy*** las cosas son bastante mejores, pero creemos que la nota debe reflejar la valoración para portátil, ya que es lo que la mayoría posee. Resumiento, si tienes ***Super Game Boy***, es posible que se convierta en uno de tus preferidos, gracias a su adicción y jugabilidad. Si eres uno de tantos usuarios de ***Game Boy***... mala suerte.

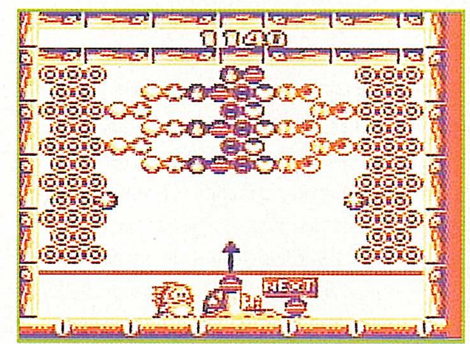
THE PUNISHER

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM/TAITO
PROGRAMADOR	PROBE

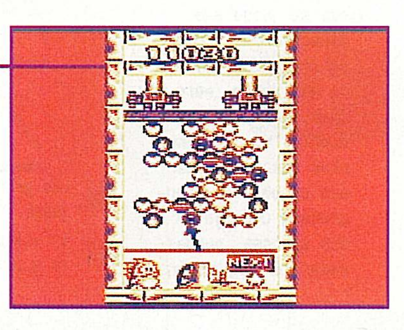






VALORACION

Con toda su buena fe, Acclaim y Probe han intentado por todos los medios lograr una versión para Game Boy con todos los ingredientes del original, pero no han sabido evitar el principal obstáculo que tenían: la falta de color. El mes pasado, cuando hicimos la preview de este juego, nos pareció que se podía jugar muy bien, ya que lo vimos en Super Game Boy. Sin embargo, en la portátil pasaremos las horas muertas intentando ver algo en la pantalla.



El modo Puzzle nos permitirá demostrar nuestra pericia con el tiempo como único enemigo. Pero eso no quiere decir que sea fácil, ya que hay fases muy complicadas.

BUST A MOVE 2

PUZZLE



GRAFICOS 82

Probe ha intentado que la falta de colores en Game Boy no represente un problema en la portátil. Por desgracia no lo han logrado, ya que su sistema de que cada gema sea distinta funciona sólo en Super Game Boy.

MUSICA 83

A pesar de que se han incluido todas las melodías de la recreativa original, la calidad de éstas es bastante mala incluso si las comparamos con el resto de producciones musicales para Game Boy. Una lástima.

SONIDO FX 83

Efectos de sonido agradables que nos ayudarán en todo momento a saber lo que ocurre en pantalla. Por ejemplo, cuando nuestro rival logre encadenar la caída de muchas gemas, escucharemos un soniquete.

JUGABILIDAD 80

Los que vayan a jugar con este juego en Super Game Boy, encontrarán un puzzle divertido y adictivo como el que más. Pero los que tengan una Game Boy van a necesitar una lupa si quieren lograr ver algo del juego.

GLOBAL

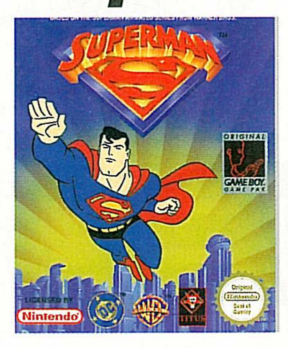


+ Suma 10 puntos si vas a jugar con Super Game Boy.

− Resta 10 si lo vas a hacer con una Game Boy.

Vuelve SuperMAL

Superman



Murió en el **comic** y, tras algún tiempo, lo resucitaron. Ahora, con este **penoso** juego, Titus lo ha vuelto a **matar.**

SUPER Information

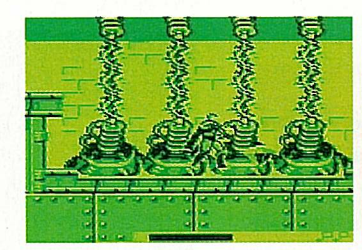
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS

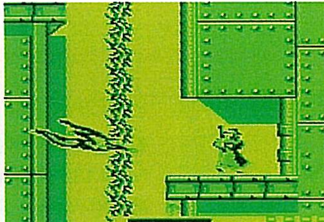




Jefe Final

Lo único medianamente espectacular que se verá a lo largo del juego será el jefe final, y como se puede comprobar, tampoco es nada del otro mundo. Demasiadas escaseces para un personaje que, ante todo, puede dar mucho de sí.





Los sprites recuerdan a la peor época del Spectrum, con unos horribles bordes que no hacen más que poner en evidencia las carencias del grafista.

Si este es el futuro que le espera a *Game Boy* por parte de los *third parties*, mejor que sólo siga produciendo NINTENDO (y su inseparable RARE). Si esto es lo que TITUS es capaz de hacer con un personaje mítico como **Superman**, entonces las ideas de sus programadores están muy limitadas. Basado en la serie de dibujos animados de la WARNER BROS (los mismos que crearon la inolvidable serie protagonizada por **Batman**), esta versión *Game Boy* no hace más que presentarnos diez niveles de escaso interés (y gráficamente mediocres) en los que nuestra única misión consistirá en buscar las llaves de alguien que ni siquiera se sabe, ya que la presentación es igualmente mediocre. No hay menús, no hay opciones, en definitiva, no hay nada. Sólo un par de *cinemas* en blanco y negro que dan paso al juego. Sinceramente, nos da la impresión de que **Superman** ha sido programado en dos días.

J. C. MAYERICK

VALORACION

Nos duele mucho tener que meternos con una compañía como TITUS, que ha programado cosas realmente interesantes, pero es que este SUPERMAN está muy por debajo de lo que se espera de un juego para GAME BOY. No resulta divertido, técnicamente no es gran cosa y, lo que es peor, no parece que haya recibido demasiada atención de sus programadores.

SUPERMAN

PLATAFORMAS

Megas	2
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	10
Continuaciones	3
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 62

Tiene el mismo aspecto que los juegos de SPECTRUM mostraban en los últimos días de este soporte, cuando las pantallas monocromas eran la tónica y los sprites aparecían con esas horribles máscaras alrededor.

MUSICA 60

Una ausencia casi total de melodías y, lo que es peor, bastante mediocres. Como se puede comprobar, sigue la tónica general del juego, sobre el que no se ha empleado demasiado tiempo en mejorar ciertos aspectos.

SONIDO FX 57

Siendo uno de los aspectos menos agraciados técnicamente de la propia GAME BOY, es obvio que los programadores de SUPERMAN tampoco iban a hacer demasiado esfuerzo. El resultado es muy, muy pobre.

JUGABILIDAD 59

Buscar llaves por diez mapeados escasamente elaborados no es especialmente atrayente. Nos recuerda a cierto juego protagonizado por unos seres azules y que, igualmente, se llevó una buena reprimenda.

GLOBAL



+ Lo único interesante es que SUPERMAN vuela, aunque ortopédicamente.
- Muy pocas cosas se salvan de la quema en este triste SUPERMAN.

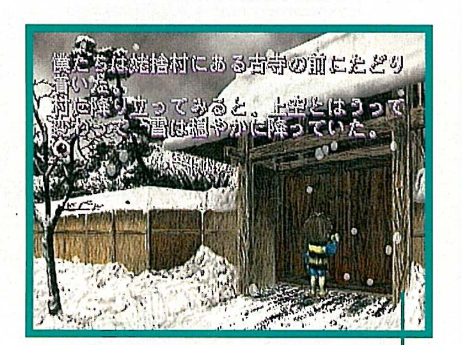






Coordinado por **NEMESIS**

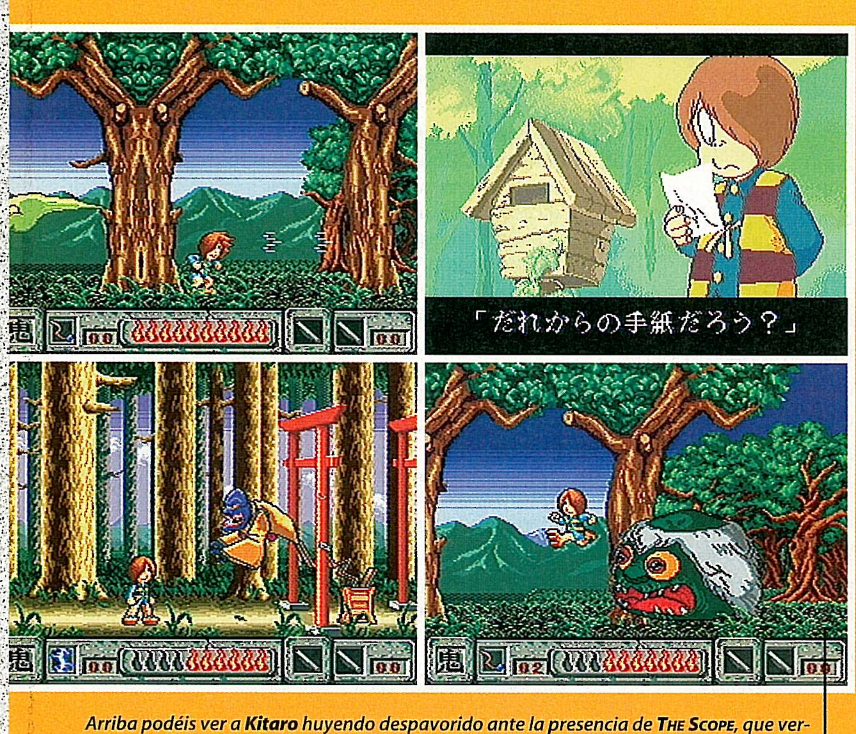
Ya era hora que desde estas páginas rindiéramos tributo al que está considerado como el más popular de los mangas de terror, GEGEGE NO KITARO. El fantasma del flequillo a lo Sonia Bruno y las Adidas de roble protagonizó en 1996 un título para *SATURN* del que os ofrecemos unos cuantos datos e imágenes. A temblar, madre.



*El infante **Doc** a las puertas del hospicio suplicando por un pepito de ternera. Lo que no sospecha es que acabara recibiendo todo un redondo de carne por cortesía de Fray Julando, el que a todos va dando.*

Publicado por primera vez en las páginas del SHONEN MAGAZINE en 1965, HAKABA NO KITARO (bautizado años más tarde como **GEGEGE NO KITARO**) es obra de **Shigeru Mizuki**, uno de los principales valuartes del manga fantástico y de terror. **Kitaro** es un espectro de largo flequillo y canillas depiladas que, acompañado del espíritu de su padre (el cual adopta la forma de un ojo dotado de diminutos brazos y piernas) debe hacer frente a otros seres de ultratumba, extraídos del extenso repertorio del folclore nipón. La popularidad del personaje (del que han aparecido dos series de TV producidas ambas por la TOEI) motivó en 1993 la aparición de un juego para ***SUPER FAMICOM*** basado en sus aventuras (y de bastante calidad, por cierto), y hace un par de años, en el 96, hizo lo propio en ***SATURN***. Ambos juegos están firmados, cómo no, por BANDAI, y en el caso de la entrega para 32 *bits* se trata de una aventura conversacional, en la línea del 3X3 EYES para ***PLAYSTATION*** de XING ENT. Esto quiere decir que **GEGEGE NO KITARO** es muy bonito, pero totalmente injugable para aquellos que no dominen a la perfección el idioma japonés. Algo a lo que estamos ya acostumbrados con la mayoría de los títulos que aparecen en esta sección. Casi la totalidad del juego transcurre a

Kitaro en 16 bits



*Arriba podéis ver a **Kitaro** huyendo despavorido ante la presencia de **THE SCOPE**, que verde, feo y calvo ya no asusta a nadie en la redacción, en tanto en **Japón** siembra el pánico.*

BANDAI fué la encargada en 1993 de adaptar el tétrico universo de GEGEGE NO KITARO a *SUPER FAMICOM*, en un cartucho de ocho megas que destacaba por su gran calidad gráfica (la animación del personaje central era excelente y los escenarios hacían uso de un *scroll parallax* de gran suavidad). Con opción de dos jugadores incluída, uno de los detalles más llamativos de este juego era la mecánica de ataque del protagonista, capaz de lanzar oleadas de caspa a metros de distancia. Un arte marcial perdido hoy en día.









Gegege No Kitaro *ofrece todo un plantel de extraños seres, de enorme parecido con algunos miembros de esta redacción. Abajo podéis reconocer a* **Mayerick** *en sus tiempos de revisor del tranvía, mientras que arriba a la izquierda tenemos a* **The Punisher**, *más conocido en oriente como el demonio de los ocho pezones.*

EGE NO KI TARO

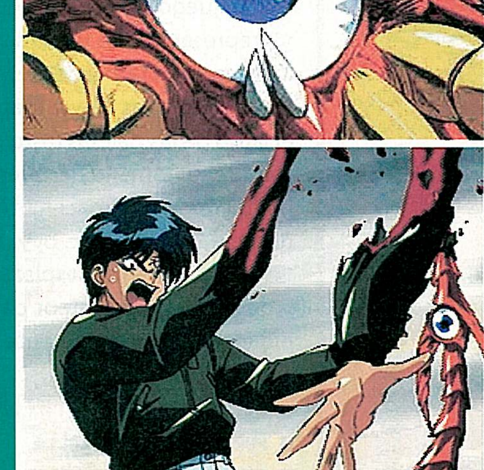
Saturn

través de pantallas estáticas, de gran calidad y detalle, animadas por algunos pequeños efectillos gráficos como nieve, pero en las que se echa en falta algo más de movimiento. **Gegege No Kitaro** es un verdadero tebeo, en el que la interactividad con el jugador reside únicamente en la elección, en determinados momentos, de diversos caminos o acciones. Dada la naturaleza terrorífica del manga en el que se basa, era lógico que BANDAI prestara una atención especial a la ambientación sonora de juego, y eso es exactamente lo que ha hecho por medio del RSS (*Roland Sound Space*), el mismo sistema de sonido envolvente utilizado por KONAMI en el desarrollo de Snatcher y Dracula X. Para apreciarlo es imprescindible conectar la consola a un equipo de música, y si encima nos ponemos unos cascos, mejor que mejor. De esta forma lograremos introducirnos plenamente en esta tétrica aventura capaz de parar el marcapasos de la abuela más valerosa, ya sea a base de sustos o por culpa de las carcajadas, al ver la delirante colección de seres que discurren por la pantalla.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI



Ojo por ojo.

Aunque posee algunos destellos de calidad, Gegege No Kitaro no hace sombra al que es el rey de las aventurillas conversacionales basadas en manga: el 3X3 Eyes de XING ENTERTAINMENT. Comentado en el Nº44 de SUPER JUEGOS, tiene el mismo *handicap* de estar íntegramente en japonés, pero sus impactantes secuencias, sabiamente repartidas entre dos CD´s, hacen de este título para *PlayStation* todo un incunable, no sólo para los fans de la obra de Yuzo Takada, sino para todos los amantes del manga en general. Abstenerse padres, educadores, y personas alérgicas a la visión de vísceras en general.

aprende a programar con net yaroze

Coordinado por J. C. MAYERICK

Lentos pero seguros. Esa es la máxima de esta sección, muy acorde a las capacidades psíquicas de su coordinador. Hoy culminamos nuestro primer trabajo, PONG.C, un experimento muy sencillo pero que, espero, os haya abierto a todos las puertas de la programación en *PLAYSTATION*. En los próximos meses entraremos en cosas mucho más complicadas, como *sprites*, fondos y demás, aunque mientras, como aperitivo, os presentamos un título programado con el *KIT NET YAROZE* que, como se puede comprobar, cuenta con cierto nivel de calidad.

LAS FUN

El mes pasado publicamos el listado de nuestro primer «juego» `Pong.c`. En esta segunda entrega os mostramos el *modus operandi* de las principales funciones que entran en juego en este programa excepto la forma en que trabaja la función principal *Main*, ya que se explicó su funcionamiento en números anteriores. El mes que viene avanzaremos más e intentaremos cosas más complicadas.

INICIALIZACION

- **FUNCION: iniciar**
- **ENTRADA: nada**
- **SALIDA: nada**

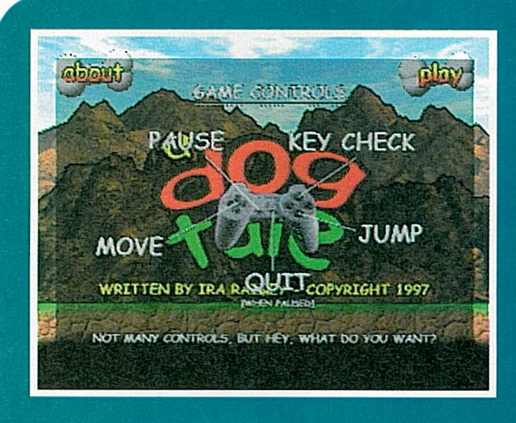
En esta primera función se inicializan las principales variables que van a entrar en juego en `Pong.c`. `x1`, `x2`, `y2` e `y2` representan los valores `x` e `y` para los jugadores uno y dos respectivamente. Mientras `h1` y `h2` representan el largo de las paletas (esto permitiría cambiar su tamaño después), al tiempo que `bx` y `by` almacenan las coordenadas de la bola. `bxx`, `byy`, `tnt1` y `tnt2` guardarán el desplazamiento `x` e `y` de la bola y los tanteos para ambos jugadores respectivamente.

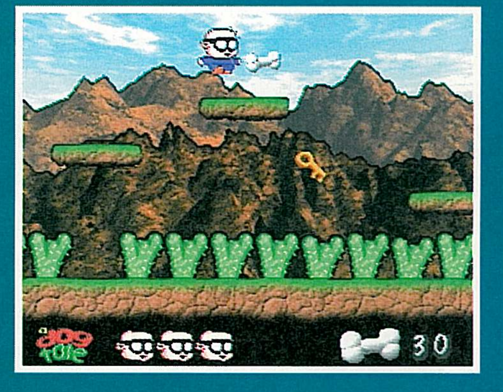


DIBUJAR LA PANTALLA

- **FUNCION: dibpantalla**
- **ENTRADA: nada**
- **SALIDA: nada**

La forma en que se dibuja la pantalla es relativamente sencilla. En el *array* `pant`, compuesto por catorce elementos `RECT` (una estructura `RECT` consta de valores `x`, `y`, `h` y `w`) se introdujo las coordenadas `x` e `y` de cada línea de la pantalla, así como el ancho de cada una de ellas. Los dos primeros elementos del *array* están a cero, ya que en ellos se almacenará posteriormente la









información referente a las paletas (esto permite utilizar una única rutina de detección de choques para todos los elementos de pantalla). El último, el 13, también se inicializa con los valores x e y a cero, ya que éstos representan las coordenadas de la bola. El proceso es el siguiente: se crea una estructura GsBOXF llamada linea en la que se irán almacenando los datos de cada línea de la pantalla. A través de un bucle for, que lee los catorce elementos del *array* pant, se van introduciendo en la tabla de ordenación por medio de la función GsSortBoxFill, que es la encargada de introducir cajas rellenas en nuestra tabla WorldOrderingTable. El primer parámetro que esta función requiere es un puntero a una estructura GsBOXF (por eso derreferenciamos anteponiendo &). En el segundo se pasa la tabla de ordenación en que se introducirá, mientras que el tercero se deja a cero. Por el momento no nos interesa su funcionamiento.

PALETAS Y BOLA

- **FUNCION: DibPalBol**
- **ENTRADA: nada**
- **SALIDA: nada**

DibPalBol se encarga de introducir en el *array* pant la información concerniente a las paletas y la bola para su posterior dibujado. Los elementos 0 y 1 corresponden a las paletas de ambos jugadores, mientras que el 13 corresponde a la bola.

MOVER LA BOLA

- **FUNCION: MueveBola**
- **ENTRADA: nada**
- **SALIDA: nada**

Esta función actúa, mano a mano, con la que le sigue: Colision. Ya que debe calcular la nueva posición de la bola y primero debe conocer si el valor de las variables de desplazamiento bxx y byy son válidas. Olvidaros de las variables flagx, flagy y fin que se declaran al principio de la función, ya que están ahí para su uso posterior, y por el momento no tienen utilidad. Primero se chequea el desplazamiento x de la bola. Se llama a Colision y, si el resultado es 0, quiere decir que el desplazamiento es válido. Si no lo fuese, se multiplicaría por -1 la variable de desplazamiento bxx, para invertir de esta forma la trayectoria de la bola. Con el desplazamiento y se sigue exactamente el mismo proceso.

CONTROL DE COLISIONES

- **FUNCION: Colision**
- **ENTRADA: nada**
- **SALIDA: int flag**

La rutina de detección de choque es muy sencilla pero efectiva (tiene fallos pero mínimos). Lo que hace la rutina es comprobar si la bola colisiona con alguno de los ocho primeros elementos del *array* pant (los otros cuatro son las líneas centrales de la pantalla). El único procedimiento que realiza es comprobar si, en algún momento, la bola esta justo encima de algún elemento sólido. Si así es, devuelve 1 en flag para que luego MueveBola se encarga de invertir la trayectoria.

DIBUJO DE TANTEOS

- **FUNCION: DibNumeros**
- **ENTRADA: int, int, int, GsOT***
- **SALIDA: nada**

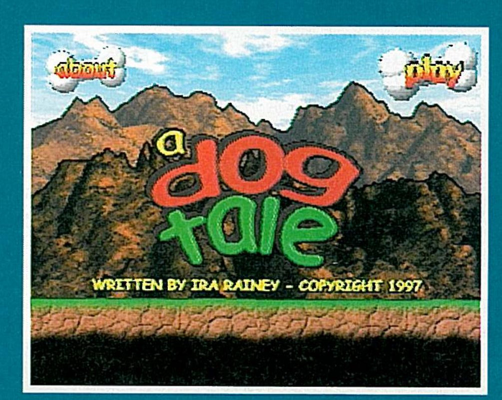
Los números que aparecen en pantalla se almacenan en el *array* numeros. Pero ¿cómo? Coged por ejemplo el primer elemento 0x7b6f y pasadlo a binario, 0111101101101111b. Eliminad el primer cero y colocar los ceros y los unos en una cuadrícula de 3x3. Comprobaréis que os sale un 0. La rutina DibNumeros recoge, *bit* a *bit*, la información correspondiente al número que se quiere imprimir, inroduciendo, si fuera necesario, un cuadro relleno de 4x4 *pixels* en la tabla de ordenación por cada uno de los nueve bloques que componen cada número.

...CIONES

A Dog Tale, en tiempo record

El juego que aparece en este recuadro es el trabajo de un joven británico que lo programó con la ayuda del *Kit Net Yaroze*, en apenas ocho semanas. A Dog Tale cuenta con un único nivel, aunque de una dificultad extrema, en el que se deben recoger un número determinado de llaves. Además, y al igual que en juegos tipo Donkey Kong Country, hay que recoger una serie de objetos (en este caso huesos) que nos darán vidas extra. Tiene muchos fallos, como es lógico, principalmente en las rutinas de detección de choques, así como la del salto del personaje, un poco «estático» y muy difícil de controlar. Hablando del personaje, destacar el enorme parecido que guarda con nuestro entrañable y «gafotoso» compañero De Lucar. Si no fuese por su escaso intelecto y nivel de conocimientos, pensaríamos que él mismo lo había programado. Como curiosidad, está bien.









Coordinado por **THE PUNISHER**

Aquí estamos de nuevo un mes más, dispuestos a brindaros las últimas noticias que conciernen al mundo de nuestro querido ordenador. Preparaos a ver los más impresionantes juegos y utilidades y descubrir qué se cuece en todos los rincones «amigueros» del planeta.



OPERA, LA OTRA FORMA DE NAVEGAR POR INTERNET

Casi por sorpresa, a mediados de Enero, la compañía OPERA SOFT (nada que ver con la española), anunciaba la intención de programar su navegador **OPERA** para cualquier plataforma además de *Pc*. El gran número de mensajes que recibieron de los «amigueros» ha sido suficiente para que se decidan a lanzar una versión para *AMIGA*. **OPERA** promete ser uno de los mejores navegadores que existen.




Doom ya esta aquí

Hace unos días, ID SOFTWARE hizo público el codigo fuente de DOOM, permitiendo a cualquiera que realice su propia versión. Gracias a esto, ya hay casi diez versiones de DOOM para *AMIGA*, y algunas de ellas fuancionan bastante rápido. De ellas, las dos mejores son DOOM ATTACK y AMIDOOM. La primera permite que podamos jugar a una velocidad increíble, incluso con un *68030*; la segunda es algo más lenta, pero es la única que incluye la música del juego (de momento). Todas las versiones necesitan como mínimo un *68030* y 8 megas de *RAM*. Además necesitamos el archivo *Wad* de *Pc*, que se encuentra en la página de ID. Las conversiones han quedado tan bien, que ALIVE MEDIA ya ha anunciado que en unos días estará disponible DOOM 2, posiblemente en un *pack* con DOOM 1 registrado.



MAX RALLY, UNA CARRERA FRENÉTICA A TODA VELOCIDAD

Siguiendo la línea clásica de los arcades de conducción, FORTRESS SOFT nos prepara un juego con grandes emociones. **MAX RALLY** está creado a imagen y semejanza de SUPER CARS u OVERDRIVE, y como ellos cuenta con perspectiva aérea. Podremos competir en treinta circuitos distintos, y jugar hasta contra tres amigos en el modo *Battle*. También está prevista la conexión en serie de varios ordenadores para jugar en red. Podremos elegir a seis personajes distintos para conducir el coche, lo que condicionará la manera de pilotaje. **MAX RALLY** estará disponible en unos pocos meses, y se podrá comprar directamente en la página *web* de los programadores.



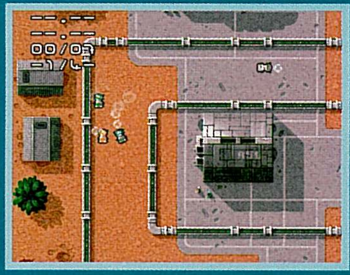
QUAKE, EL TERROR SE ESCONDE EN UN RINCON DE TU AMIGA

El mes pasado os adelantamos que era más que probable que tuvieramos **QUAKE** para *AMIGA*. Pues bien, aquí tenéis las primeras pantallas de la versión para *AMIGA*. No será necesaria una placa *POWER AMIGA* para disfrutar de esta maravilla, cualquier usuario con un 68030 como mínimo podrá disfrutar de las exlencias de esta leyenda viva.



TOP TEN

MYST	Aventura A1200 A4000 CD	93
ON ESCAPEE	Aventura A1200 A4000 CD	92
F. ODYSSEY	Aventura CD-Rom	93
STREET RACER	Conducción CD-Rom	82
UROPA 2	Aventura A1200 A4000 CD	93









Quiet Please Tennis es un fenomenal simulador de este deporte que puede competir con los mejores.

¡Forza Italia!

No todos los juegos de **Amiga** vienen de **Inglaterra**, hay otros países de **Europa** dispuestos a comerse un pedazo del pastel del **Amiga**. En **Italia** existen bastantes grupos de programación que tienen mucho que decir. ARCADIA DEVELOPMENTS tiene a punto una réplica de Bust a Move llamada Bubble Heroes, que posee unos gráficos de lo más nipones. Olofight es un juego de lucha en la línea de Rise of the Robots. Quiet Please Tennis promete ser un espectacular simulador. DARK AGE prepara dos títulos, el primero es Alive, un *Shoot´em-up* frenético, además de un clónico de Sega Rally y Oyup Oyup , inspirado en Puyo Puyo. También se encuentran realizando nuevos proyectos el autor de Virtual Karting y el equipo de Fighting Spirits

NOVEDADES

Blitz Bombers

Si estáis leyendo esta seccion más tarde del 1 de Febrero y tenéis conexión a **Internet**, ya podéis conectar con AMINET y bajaros gratuitamente este increíble clónico de Bomberman, con opciones y jugablilidad que superan al mítito Dynablaster de HUDSON SOFT para *Amiga*.

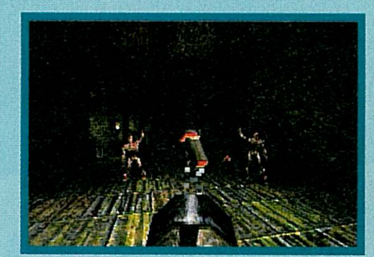


Strangers

La lucha cuerpo a cuerpo al más puro estilo Renegade tiene un nuevo representante: Strangers. Programado en los países del este, la nueva producción de VULCAN tiene todo lo necesario para convertirse en imprescindible, con opciones, enemigos y escenarios para parar un autobús.



Además el juego no vendrá solo, ya que CLICK BOOM ha prometido que **Quake** tendrá una serie de extras como editores de nivel. Por si todo esto fuera poco, también es compatible con todos los niveles y juegos que existen para **PC**, como por ejemplo Quake Rally (una carrera de coches que utiliza el *engine* de este juego) o los impresionantes niveles de la última película de **James Bond** que ha elaborado la METRO para el lanzamiento de su película. Un bombazo.





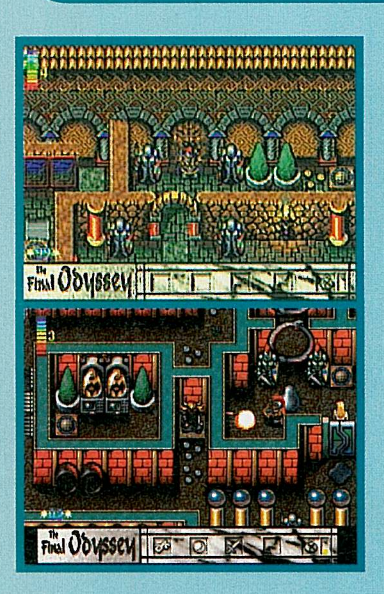
CAVEMAN SPECIES, LA ESTRATEGIA MAS PRIMITIVA

Tomando como base títulos tan conocidos como Command and Conquer o Warcraft, la compañía BLACK FLAG esta preparando **Caveman Species**, un juego de estrategia inmerso en la época de los dinosarios. La acción transcurre en un planeta donde la especie humana ha evolucionado, pero los dinosaurios aún no se han extinguido. En este entorno deberemos conquistar territorios y edificar campamentos para que nuestro pueblo pueda evolucionar. Al mismo tiempo que luchamos con nuestros enemigos deberemos tener «cuidadín con los dinosaurios, que al menor descuido se zamparán a medio ejército. El juego cuenta con gráficos a 256 colores y cientos de megas en animaciones en 3D. **Caveman Species** estará listo para la primavera de este año y necesitará cuatro megas para su ejecución.

LA UTILIDAD

Los que habitualmente navegan por **Internet** ya no encontrarán página que se resista a su navegador, gracias a la última versión de **Aweb**. Este programa permite por fin el acceso a páginas con Java Script que cada día aumentan en número. Gracias a esto ya podremos ir a prácticamente todas las direcciones, porque además de esto, el navegador soporta la última versión del lenguaje Html, la 4.0.





Cuenta la leyenda que en el país de Minos existía un terrible monstruo mitad hombre mitad toro que aterrorizaba a los habitantes del reino. El rey de Minos encerró al Minotauro en un laberinto y lo alimentaba con seis doncellas al año. Las horas de esta criatura mitológica estaban contadas ya que la llegada de Teseo a Creta iba a suponer el fin del reinado de terror de esta bestia.

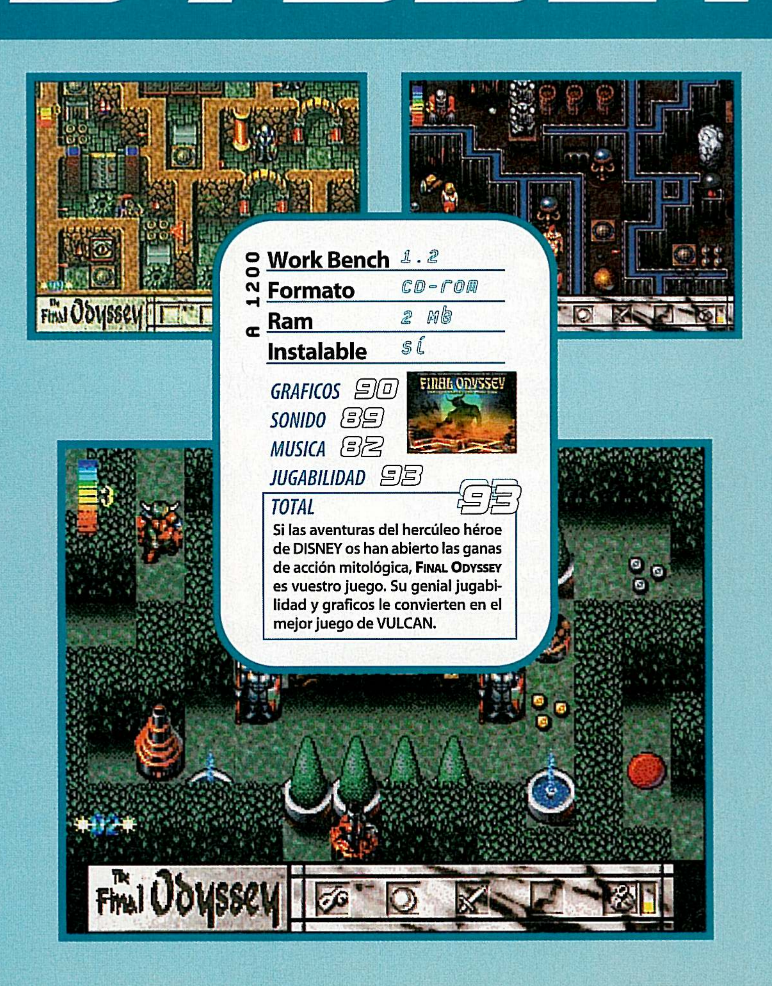
Desde hace unos meses los juegos de VULCAN ya no son lo que eran, y eso la verdad nos alegra a todos, por que sus anteriores producciones, aunque no estaban mal, eran todas algo sosas. Uno de los juegos que pertenecen a este gloriosa nueva etapa es **Final Odyssey** ,una producción de **Peter Spinaze** que constituye uno de los mejores títulos de la historia de esta compañia. Situado en tiempos mitológicos, esta aventura posee unos gráficos detallados, con animaciones memorables, acompañadas de una ambientación sonora impresionante. El desarrollo del juego es una mezcla de acción con puzzle y exigirá una total concentración por nuestra parte. Los puzzles son de la más variada índole y dificultad, desde interruptores hasta acertijos. El número de ellos sólo se ve superado por el número de pantallas, más de quinientas repartidas en cinco mundos. Debido a la gran cantidad de texto que contiene el juego, se ha traducido al español, lo que siempre es de agradecer. Aún hay alguien que se acuerda de nosotros. El juego cuenta con un modo especial para dos jugadores, realizado en alta resolución. Se trata del típico modo *battle*, en el que habrá que encontrar al contrario y eliminarle. **Final Odyssey** es uno de los mejores juegos que existen en la actualidad para ***Amiga***, y además funciona en todos los modelos. Sólo necesitamos un ***CD-Rom***.



FINAL ODYSSEY



Algunos de los puzzles de este juego pueden resultar maquiavélicos y te llevarán a una muerte segura. Otros en cambio son tan lógicos que no creeremos que sean tan fáciles. Si a esto añadimos el continuo incordio de cíclopes y demás criaturas mitológicas, tendremos diversión, dolores de cabeza y entretenimiento para muchas horas.

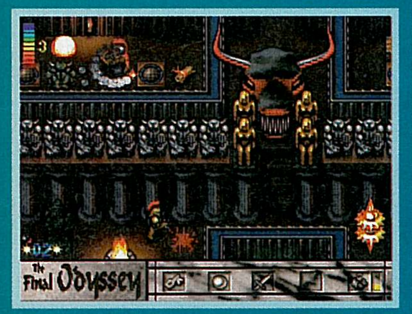


A 1200

Work Bench	1.2
Formato	CD-rom
Ram	2 Mb
Instalable	sí

GRAFICOS	90
SONIDO	89
MUSICA	82
JUGABILIDAD	93
TOTAL	93

Si las aventuras del hercúleo héroe de DISNEY os han abierto las ganas de acción mitológica, **Final Odyssey** es vuestro juego. Su genial jugabilidad y graficos le convierten en el mejor juego de VULCAN.





El truco del Almendruco

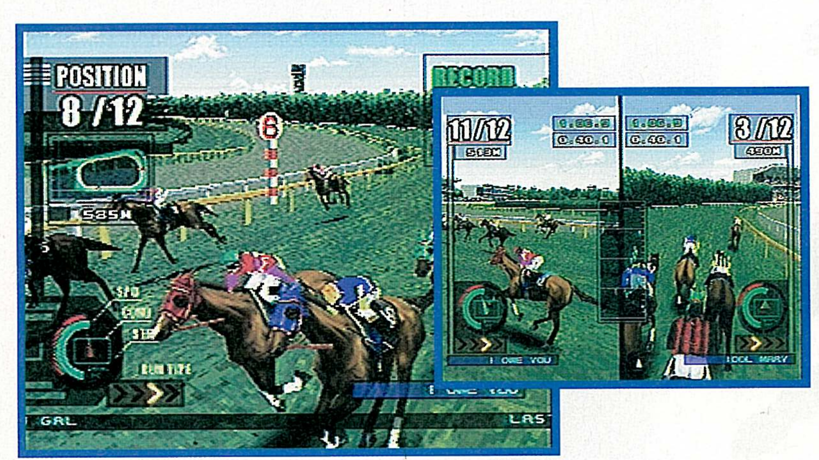
Final Odyssey no es para nada un juego fácil, y por eso os proporcionamos en exclusiva un truco para obtener vidas infinitas. Cuando vayamos a arrancar el juego, en vez de pulsar en el icono, lo hacemos en el *cli*, y desde ahí tecleamos lo siguiente: Odyssey:68020+ inmortal. Una vez arranque el juego tendremos vidas infinitas, aunque aún nos queda lo peor: ¡los puzzles!



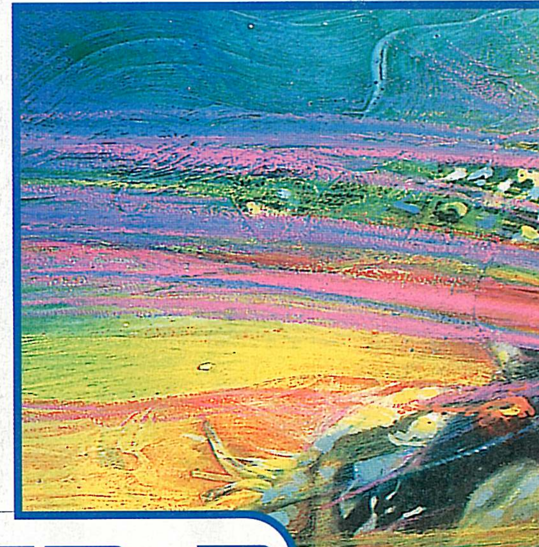
este mes en
CNR
cómo controlar tus fobias
un entretenido informe para aprender a ir sin manías por la vida
qué detergente lava realmente más blanco
cómo tener un cuerpo flexible y elástico
en qué se diferencia un motor turbo de un 16 v
todos los virus que puedes pillar por Internet
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Qué detergente lava realmente más blanco
De qué va la salsa
Por qué nos gusta ir de marcha
Cómo tener un cuerpo flexible y elástico
Cuáles son los empleos más especializados que hay
En qué se diferencia un motor turbo de un 16 v
Grandes viajes de Carnaval
No dejes que te mate tu ordenador
CONTROLA TUS FOBIAS
TODO LO QUE HAY QUE SABER PARA IR SIN MANÍAS POR LA VIDA
test: ¿eres impulsivo o cerebral?
test: ¿eres impulsivo o cerebral?
nº de febrero ya a la venta
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA



Coordinado por **J. ITURRIOZ**



Este juego es una muestra de que los simuladores de carreras de caballos pueden tener un componente arcade muy interesante.





GALLOP RACER 2





Es uno de los triunfadores en el siempre competitivo mercado japonés. La clave ha sido unir una jugabilidad poco habitual en este tipo de simuladores a la gran afición existente en tierras niponas. En el juego domina la concepción *arcade* mediante un sencillo control de los caballos. Este se basa en barras de energía, siendo necesario dosificar el esfuerzo con el objeto de llegar a los metros finales con fuerza y bien colocado. Las maniobras para abrirse camino pueden seguirse desde una gran variedad de cámaras. Con algunas de ellas se logran espectaculares imágenes, similares a las de las retransmisiones televisivas. El colorido de la indumentaria de los jinetes también refleja la vistosidad que caracteriza a estas pruebas, siendo posible establecer su diseño a través de un completo editor. Es posible la participación de dos jugadores mediante el sistema de *split screen*.





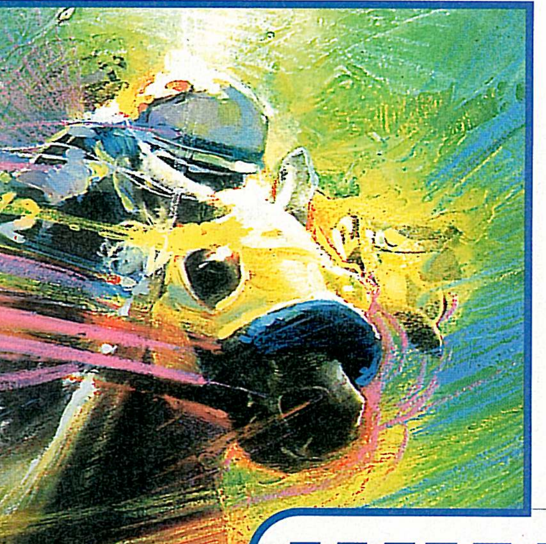
SUPER Information FORMATO CDROM • PRODUCTOR TECMO • PROGRAMADOR TECMO

Las carreras de caballos son una de las disciplinas prácticamente olvidadas en el mercado europeo de videojuegos. Así, desde el mítico GRAND NATIONAL para *SPECTRUM*, los lanzamientos de este deporte han brillado por su ausencia. Sin embargo, cuentan con una gran popularidad en tierras niponas donde cada año se suceden diferentes lanzamientos relacionados con el mundo de la hípica. En este número se ofrece una muestra de dos de los últimos títulos llegados a las consolas de 32 *bits* de SONY y SEGA.





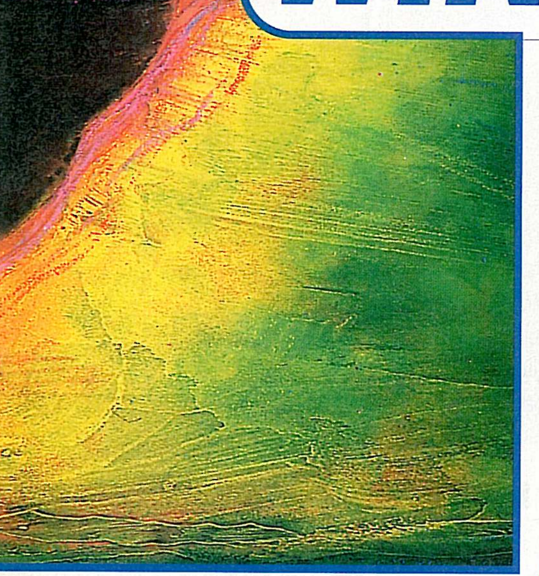






Normalmente, cuanto mayor índice de componente de simulación posee un juego, menor es su espectacularidad gráfica.

WINNING POST 2







WINNING POST es un juego proveniente de las consolas de 16 *bits*. Su concepción es opuesta a la ofrecida por GALLOP RACER 2, dando mayor importancia a la simulación que al desarrollo de las carreras. Esta circunstancia hace que el apartado gráfico sea mucho más convencional, ofreciendo imágenes menos espectaculares. Lógicamente el juego se basa en una sucesión de menús en las que se van eligiendo las diferentes opciones. La música pone de manifiesto el origen del juego, con melodías sencillas en las que no puede negarse la influencia nipona. Lo mismo puede decirse de su *intro*, en la que predominan los comentarios en japonés sobre la discreta música. Sin duda este tipo de juegos es más apropiado para los aficionados a las carreras de caballos, mientras que en los que predomina la concepción arcade son más asequibles a cualquier tipo de usuarios.





SUPER Information FORMATO CD ROM • PRODUCTOR KOEI • PROGRAMADOR KOEI

Línea Directa

línea directa

Coordinado por THE SCOPE

Aunque está claro que los primeros meses de cada año sufren una sequía de juegos bastante acusada, seguramente que muchos de los que han aparecido esta Navidad aún no los tienes. Si quieres asegurarte si te van a gustar, ya sabes. Escribe.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre THE SCOPE.

APROVECHAR CONSOLAS



Hola. Te escribo para que me resuelvas algunas dudillas que me rondan por la cabeza desde hace un tiempo.

1) ¿Por qué una consola como ***NINTENDO 64*** no hace estragos en la competencia (***PLAYSTATION***, ***SATURN***) suponiendo que es tecnológicamente superior?

2) ¿Cómo SEGA, teniendo una muy buena consola estre las manos, no la explota al 100x100 como SONY?

3) ¿Cuál es más divertido y matendrá al jugador más tiempo pegado a los mandos, ALUNDRA O FINAL FANTASY VII?

4) ¿SHADOW MASTER O QUAKE?

Enrique Jiménez, Madrid

Espero resolver tus dudas:

1) Por las *third parties*. Para ellas ***PSX*** es una inversión más segura, con un parque enorme instalado y costes de producción mucho menores comparado con ***NINTENDO 64***. Hay que esperar.

2) La desidia de muchos programadores, la dificultad técnica de programar y, sin duda, el éxito de ***PSX*** en todo el mundo, ha hecho que las *third parties* marginen en cierta forma a ***SATURN***.

3) FFVII es mejor juego, y ALUNDRA es quizá más accesible a todo el mundo por ser más arcade.

4) Ambos son una buena elección de compra.



40 O 17 LUCHADORES



Me llamo Antonio, y me gustaría preguntaros que ¿en qué quedamos? ¿DRAGON BALL FINAL BOUT tiene 40 luchadores, como dijisteis en el número 66 de la revista, o 17, como publicasteis en el 68? En cada revista pone una cosa. Si tuviera más de 17, ¿cómo se sacan los demás?
Muchas gracias y saludos..

Antonio García Arroyo, Móstoles (Madrid)

Saludos. En el número 66 hicimos referencia a que se rumoreaba que había 40 personajes en total. Luego resultó que fue un bulo, y finalmente, se quedaron en 17. Pero no desesperes, ya que nuestras últimas noticias es que se puede coger a Vegeta en el nivel 4 de Saiyajin, tal y como aparece en los últimos episodios de DRAGON BALL GT. En cuanto sepamos los trucos, los publicaremos.



TERMOMETRO

CALIENTE

Los avances que hemos visto de RESIDENT EVIL 2. Uno de los fuertes del año.

TEMPLADO

¿Se confirmará que el ISS nuevo de ***PLAYSTATION*** saldrá traducido y doblado al castellano?

FRIO

La excesiva dificultad de TEST DRIVE 4 emborrona el que pudo haber sido el mejor juego de coches de la historia.

NINTENDO 64 A ESCENA

¡Qué tal THE SCOPE! Soy un tinerfeño jugón con unos cuantos añitos y me encanta la revista, que para mí es, francamente, muy superior al resto del sector. Tengo unas cuantas preguntillas, a ver si eres capaz de contestarlas:

1) ¿Qué pasa en LYLAT WARS cuando finalmente logras conseguir todas las medallas en el modo *expert*?

2) ¿Es cierto que ZELDA 64 estará traducido al castellano?

Parece ser que el

PROBLEMAS RGB

Desde que disteis el «salto» compro la revista cada mes:

1) ¿Cuál crees que es el juego imprescindible para todo poseedor de una ***Saturn***, exceptuando el Sega Rally?

2) ¿Hay alguna posibilidad de que salga de nuevo al mercado MEGA SEGA?

3) ¿Cuando va a salir Virtua Fighter 3?

. 4) La imagen de mi ***Saturn*** sale descentrada en el televisor, y se come un pedazo de la pantalla (a la izquierda). ¿Puede ser a causa del euroconector? ¿Qué puedo hacer?

El seguero vengador, Alicante



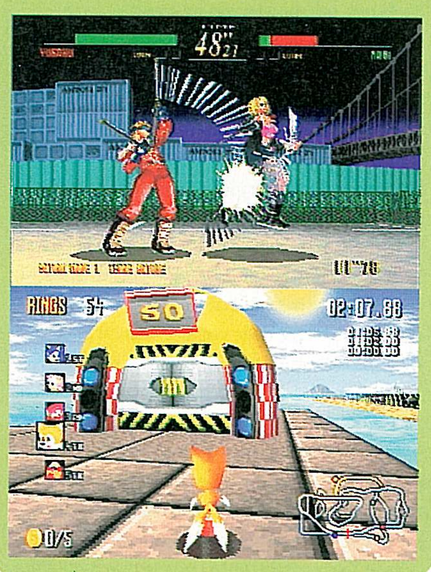
Dudo que The Punisher pueda saltar más de un milímetro...

1) Pues hombre, eso depende de tus gustos en cuanto a géneros. Te voy a dar unos cuantos: Panzer Dragoon, Sonic R, Tomb Raider, Virtua Fighter 2, Nights into dreams, Last Bronx y Resident Evil.

2) Pues guarda tus ejemplares como incunables. Sin duda la revista más divertida del sector y añorada por muchos.

3) Calculo que estas navidades.

4) Eso es un problema de las televisiones y los cables RGB que también aparece en ***PSX***. Si lo conectas por antena lo solucionarás, pero perderás calidad.



3) ¿Realmente se notará que NINTENDO cobra menos a las compañías en los juegos futuros?

4) ¿Cuándo saldrá Banjo Kazooie? ¿Y Conker´s Quest?

5) ¿Es cierto que KONAMI trabaja en un Castlevania para ***Nintendo 64***?

6)¿Y NAMCO en un Tekken 3 también para esta consola?

Bueno, no te pregunto más. Un saludo para toda la redacción.

Agustín Martín, Santa Cruz de Tenerife

Para añitos, los de **De Lucar** (doble del abuelo de Médico de Familia en los primeros planos), así que no presumas tanto de edad. Vamos a ver si consigo sacarte de dudas:

1) Tengo entendido que podías entrar en una galería de ilustraciones de los personajes, no te lo puedo confirmar.

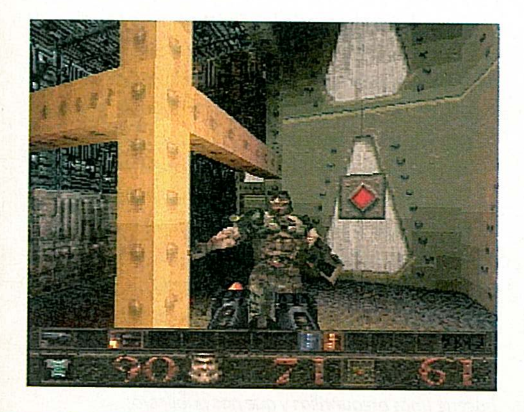
2) Sí, totalmente cierto. Se espera para Abril en **Japón**. Entre que lo traducen y lo convierten a *pal*, yo calculo que para otoño lo tendremos por aquí. Ya era hora.

3) Pues por supuesto. De hecho ya se nota ahora mismo en juegos que antes valían 15 mil pesetas y ahora rondan las 10. De todas formas siguen siendo bastante caros.

4) Para primavera ambos. Quizá salga el Banjo un poquito antes.

5) Sí, parece ser que se llamará Castlevania 64.

6) Eso fue un rumor que se extendió hace tiempo. Sinceramente dudo que sea cierto.



«MAKING OFF»

Hola «escopeta». Tengo una ***Nintendo 64*** y una ***PlayStation***, y mi juego favorito es el Diddy Kong Racing, pero mis preguntas van orientadas más a vuestro trabajo:

1) ¿Cuánto tiempo dedicáis más o menos a cada juego que comentáis?

2) Jugáis a todos los juegos o simplemente a los que os toca hacer la *review* correspondiente.

3) ¿Cual es el proceso de elaboración de la revista desde que os llega el juego hasta que se comenta?

Tanita, La Coruña



Vaya, preguntas curiosas.

1) Depende del juego. Hay juegos que jugamos durante todo el mes (RPG, aventuras...), mientras que otros (puzzles, etc...) con un día ya es suficiente para contaros sus características.

2) Básicamente a los que nos toca comentar, ya que estamos más o menos especializados por géneros. De todas formas procuramos ver todos para poder tener un criterio justo.

3) Jugamos, capturamos pantallas, escribimos, se maqueta la página, se edita y se imprime.

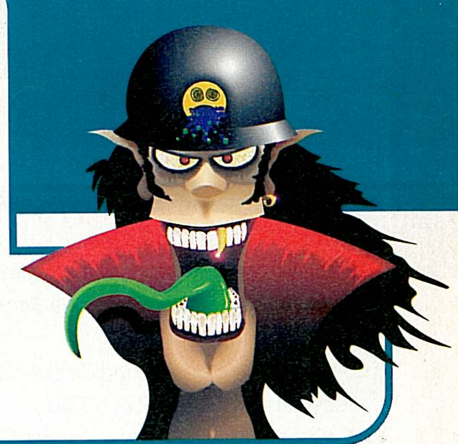
PREGUNTA DEL MES



La situación de *Saturn*, tanto en el concierto internacional como en nuestro país, precupa y mucho a los usuarios de esta consola. Lo cierto es que SEGA no pasa por buenos momentos. Aunque en nuestro país las cosas no son tan alarmantes, en el resto del mundo ha iniciado una cuesta abajo que sólo parece solucionarse con el lanzamiento de una nueva máquina. La mayoría de las *third parties* le han vuelto la espalda a la consola (según muchas de ellas es más rentable hacer dos partes de un mismo juego para *PlayStation* que convertirlo para *Saturn*), y la producción propia no parece saciar las ansias de sus usuarios. Incluso SEGA USA no se ha salvado de la crisis, teniendo que hacer una reducción de personal de dos terceras partes. Pero no caigamos en el error de decir que *Saturn* es como el *Mega CD* o *32X*. Ha sido, es y será una potente máquina de entretenimiento, maltratada y desaprovechada sin duda, pero quizá no es todo achacable a SEGA. El éxito de *PlayStation* y el buen hacer de SONY también han tenido que ver. Esperemos que SEGA vuelva a ser lo que era.

esperado Tekken 3 saldrá en Otoño en todo el mundo





Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Paladines del supositorio

Nos parece deplorable, aunque digno de ti, que te comprometas a publicar nuestra carta y luego no lo hagas. Ya sabes, aquella que te escribían los dos «sexifarmacéuticos» dándote tanta caña. Bueno, hemos vuelto y no nos rendimos porque te tenemos las mismas ganas de antes. Lo cierto es que fue un hecho bastante traumático que no publicases aquella obra de arte y estuvimos a punto de cometer varias locuras. Antes de pasar a hacerte unas preguntillas queremos expresar nuestra más enérgica repulsa contra el personaje que impide que la mejor sección de la revista no sea ampliada. Para ti querido y desconocido amigo nuestro dedo medio se eleva del resto de la mano con veneración. Bien SUPERGOLFO, aquí te enviamos unas cuestiones las cuales agradeceríamos nos contestaras:

1) En la redacción con quién te identificas, ¿con Pichi, ese chulo que castiga, o con THE PUNISHER, ese culo castigado?

2) Es cierto que te han contratado para rodar los nuevos episodios de Vickie el Vikingo sólo por la pasta que se ahorran en cascos? (Como llevas los cuernos incorporados...)

3) ¿Cuál fue el miembro de la redacción que más se decepcionó al comprobar que el agujero que tiene por detrás el Tamagotchi es solo para meter las pilas? SCOPETA seguro. SUPERGOLFO, nos despedimos de ti no sin antes expresarte una vez más nuestra admiración total y con la idílica imagen de los redactores adornando el árbol de Navidad. Prometemos avisarte para la próxima fiesta de Farmacia.

Miguel Angel Moreno y Pedro Martín, Madrid

Vaya vaya. Aquí tenemos a morenete y martini blanco haciendo de las suyas, haciendo que estudian mientras dedican su tiempo a escribir a la sección favorita de los marginados sociales y los buscadores de arcadas perdidas, como yo. Ya sé que muchas veces digo que para el mes que viene la guardo etc, pero parece mentira que no sepáis que en muchos casos lo digo para que me sigáis escribiendo y aumentar mi colección de sellos. Vuestra carta, para ser exactos, creo que la doné a la Federación de Caniches en celo, para que atada con una cuerdecita sirva para que las «canichas» no manchen alfombras. En vuestra casa, por ejemplo, creo que usáis un vaso para así tener mermelada de cereza gratis. Transmito muestro mensaje «digital» aunque dudo que sea muy tenido en cuenta.

1) Contadme... ¿Cómo habéis sabido lo del estreñimiento del PUNISHER? Porque aunque os refiráis a lo otro, ambas cosas indican que conocéis con tanta exactitud su fisonomía que es patente que sólo la experiencia puede dictar tan sabias y doctas descripciones. Seguro que estudiáis Farmacia para meteros supositorios de elefante en vez de Veterinaria para descubrir los orígenes familiares.

2) Pues prefiero hacer de Vikie el vikingo que no como vuestra madre, que le ofrecieron el papel de Tejure porque cada vez que veía mi cuerno no paraba de gimotear diciendo «estoy entusiasmada» mientras se achuchaba al *alter ego* de De Lúcar, el cilíndrico Fax.

3) Pues **Doc** precisamente no, porque debido a su enanez gulliveresca para él un Tamagotchi tiene hueco suficiente. No quiero decir nada, pero **Doc** es el único que no ha necesitado pilas para poner en marcha al Tamagotchi. Ah! y haga lo que haga siempre esta feliz, con todos los corazones llenos... y también la boca.

Pues eso, a ver si estudiáis un poco y sacáis a la familia del puente. Muy buena la primera pregunta.

GOLFOMENSAJES

Dibujantes. Felicitaros a todos porque este mes os habéis superado. Intentaré poner vuestros dibujos si puedo el mes que viene. En serio.

Mrs Estévez. Menos recortar los titulares de la revista y a ver si llegas un día al trabajo sin ojeras ni olor a tabaco por tanto «interné».

Grij & Der. Dibujas peor que escribes.

P2 el D2. Tronco, me dices que te suplique para que escribas. Por favor, escribe pero a NATURA.

Pin y Pon. Os propongo una cosa... Meteros en la bañera con el secador enchufado dentro y conseguiréis un *yacuzzi* y un peinado muy moderno.

Moonlight. Más retortijones me da a mí leerte. Lo del FINAL FANTASY pídelo por *email* a la revista.

Vicky Cappio. Un poco siniestra tu carta y lo de los pasos esos... Espero que me vuelvas a escribir y me lo expliques un poco mejor todo eso.

Payaso. Tus dibujos molan un montón aunque se te nota un poco salidillo. Sigue así.

Víctor Villán. Tu dibujo está bien si tienes 4 años, no tienes manos y dibujas con la nariz.

Víctor Manuel. Dice Belén que no tiene ni idea de quién eres. Hala, a escribir más..

Cabeza de... Me da que escribes a la sección con 7 u 8 pseudónimos. Confiesa.

José Alexis «Tyrant». Tu carta es realmente aburrida... Es tan amena como EXTRA ROSA.

Rafael Hoyo. Gracias de nuevo. Hace tiempo que Susana no escribe. A ver si se anima.

Gaiden. Mándame tu *email* y te paso las fotos que me dices. Un abrazo.

Raknarok, Dark Prophet, Hadie, Begoña, Hunter, Gonzalo, Pedro Villa, Dj Shock, Dani Rodríguez, Chaplin, mi colega **Cyber-Yayo, Patricio Castro, Kafka...** Un saludo, no tengo espacio para más.

A todos, gracias por los *Christmas*, a pesar de que alguno es *heavy*, me han gustado mucho.

Osea, que claqueteo chirlero

*Aviso, esta carta produce somnolencia o efectos secundarios, por ejemplo diarrea. ¡Hola SUPERGOLFO! Osea, lo de «súper» no tendrá sus connotaciones pijas, ¿verdad? Nos vamos a presentar porque, si te has «coscado», hablamos en plural y tenemos dos letras diferentes. Osea, yo soy **Das** y voy a Pachá y mi amiga va a Malasaña (que hortera). Yo soy **Paca** de Carabanchel y la pija ésta es de la Moraleja. Queríamos hacer unas preguntillas para, osea, cotillear un poco, osea, te lo juro por Snoopy. Cuando nos critiques espero que seas muy original (y no te pases demasiado, porfa) para descoj... Osea tía no seas vulgar, se dice reirnos.*

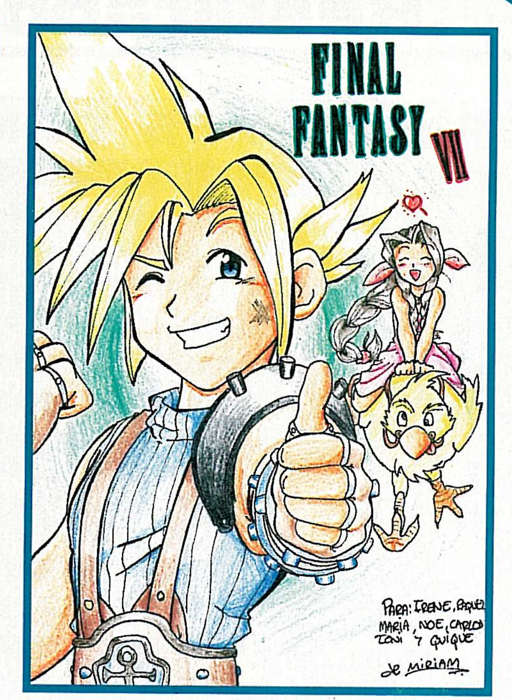
1) Osea, tenemos la curiosidad de saber quien de todos los de la redacción liga más, osea, el que más «hipermegaguay» es a la hora de «mojar» o el que mejor se lo monta con las «pibas» (después de ti, claro). No es que seamos unas pervertidas sexuales, pero hay una tía que es un coñazo y no para de decirnos lo cachondo que eres e hicimos una apuesta con ella. La apuesta, totalmente legal, consistía en tener narices (mejor más c...) para escribirte y hacerte unas preguntillas y que nos publicaras.



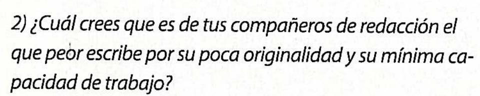
▲ El coruñés **Pablo Bellas López** hace gala de sus progresos con un colosal dibujo no exento de cierta picaresca. Aún recuerdo sus primeros dibujos, dignos de un mandril. Aprended de él y esforzaros un poquitín, inútiles.



▲ **Laura Pérez** repite un mes más con un gran dibujo demostrando su imaginación y depurada técnica. Eso sí, a ver si te estiras y mandas un dibujo un poco más grande y si puede ser en cartulina, ya que tienes talento para ello.



▲ A La barcelonesa **Miriam Alvarez** parece que le ha gustado, y mucho, el tema de FINAL FANTASY VII. Te digo como a Laurita, anímate a hacer uno sobre papel de cartulina, pero siempre en DIN A4 porque si no no te lo puedo escanear.



2) ¿Cuál crees que es de tus compañeros de redacción el que peor escribe por su poca originalidad y su mínima capacidad de trabajo?
3) ¿Te han presentado tus esclavos o compañeros de redacción a sus novias o tienen tanto miedo por tu poder de seducción y por ese aparato tan hermoso del que te han dotado que ni se atreven por miedo a perderlas?
4) ¿Es verdad que muchas veces te han confundido con ***Doc*** *por el gran parecido físico y mental?¿Has observado las similitudes que hay entre un Tamagotchi y* ***Doc****?*
Bueno, nosotras estamos en paro y como la redacción está hecha una m... nos ofrecemos como «pornochachas» y dejarlo todo limpio y sin polvo. Saludos

Paka y Das, Madrid

Atisbo en este paradigma de zafiedad ausente de criterio, espejo de la vulgaridad, merecedora del **Pulitzer** a la estulticia escrita, parca en buenos modales, monumento a lo más infame y procaz de la narrativa epistolar, a dos claros exponentes de nutrias bigotudas y asexuadas en celo carentes de cualquier resquicio de atracción. Poseedoras, además, de un perenne acné y de tubérculos y champiñones inguinales. En fin, vamos por partes (más quisierais):
Lo de «súper» hace referencia a mis habilidades atléticas, debido a que soy el único saltador con pértiga sin pértiga artificial, a que doblé a la Pantera Rosa en los planos cortos y a mi capacidad de arar campos mientras hago *footing*. A ver las preguntas:
1) El que más moja es **PUNISHER**, que debido a su barriga peluda su transpiración hace que su enorme ombligo (molde de magdalenas, ensaimadas y roscones) se inunde y sirva como piscina a sus ladillas.
2) **Doc** sin duda. Además de tener más deudas que **Mario Conde**, el tío escribe con el «bul» y trabaja menos que el endocrino de **Pavarotti**. Para él el único acento que existe es el andaluz.
3) Aunque lo estéis deseando, jamás mostraría mis poderes a dos «muslopilosas flemicúlicas». Seguid restregándoos posters de los «Baquestritbois».
4) Pues sí, tenía un herpes verde que era su viva imagen. Eso sí, olía mejor. Pues no, un **Tamagotchi** muere a los veintitantos días, **Doc** por desgracia no.
5) Si odiáis la m..., yo que vosotras empezaría por cambiarme la ropa interior.

El besaliendres epidímicas

Te escribo esperando que aclares una serie de dudas:
1) En tu debut en el cine como clon de la teniente Ripley en ALIEN LA RESURRECCION *te mostraste muy cómodo. ¿Participarás en la quinta parte?*
2) La baba verde de la niña del exorcista, ¿proviene de dos de tus granos o de cierta parte de tu cuerpo tras una alocada noche de juerga con el Ellum de ABE*?*
3) ¿Te gusta ***Def Con Dos****? Lo digo por la letra de su canción coprofágica, la cual pareces haberte tomado en serio.*
4) ¿Las «punkarras» gordas de THE CROW *son tus parásitos genitales, como dice el rumor?*

Entrails, Pontevedra

¡Que paren máquinas! Por fin hemos descubierto al rey, al amo, al trincharranas acaparador de la imaginación más desbordante. Un eslabón perdido entre el mono y el ornitorrinco que ha estado meditando tres años para poder juntar letras creyendo que tienen algo de gracia y sentido. No me cuesta imaginarte con tu flequillo de empollón, tus gafas «culovaso» y con más pelos en las orejas que tu madre en las «canillas». Pero bueno, sigamos con mi obra de caridad prestando atención y espacio a esos brotes inertes que además de generar hastío general, desgravan en hacienda sus familiares.
1) Lamentablemente no. Por desgracia tu padre a acaparado los papeles de la película. Hará incluso de Teniente Ripley (actuará haciendo el pino y pintándose su cara en el bul), y el papel de reina Alien se lo han dado a tu madre cuando la vieron sin maquillar a la salida de la feria de ganado (donde te compró a ti).
2) No necesitaron hacer nada de eso. Para obtener tamaño efecto visual únicamente tuvieron que ponerle a la niña un vídeo en que se veía a tu novia en *Topless* saltando desde un trampolín. Las arcadas y la bilis hicieron el resto.
3) Pues no me gustan. Yo sólo hice coprofagia cuando besé a tu hermana (la confundí con una botella de *Sprite* sin etiquetas) .
3) El único parásito genital que tengo es tu padre, que en cuanto me descuido ataca.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO FINAL FANTASY VII

Los afortunados ganadores de 1 PlayStation, 1 Final Fantasy VII y 1 Memory Card han sido:

Carlos Gracia Hernández (BARCELONA)
J. Manuel Cavadas Revuelta (CANTABRIA)
Raúl Jiménez Cembellín (SALAMANCA)
Emilio Ayala Vicente (MADRID)
Pablo Tijero Serna (VIZCAYA)
Ignacio Román Monge (GUALADAJARA)
Salvador Rebollido Amigo (LA CORUÑA)
Rafael Segura Conde (SEVILLA)
Juan Pedro Pedreño Romanos (ZARAGOZA)
José Mª Pérez Moreno (MALAGA)

Los afortunados ganadores de 1 Final Fantasy VII y 1 Memory Card han sido:

José Alvarado Limia (ORENSE)
Valentín Moreno Blanco (BALEARES)
José C. García Bautista (CANARIAS)
J. Luis Pérez Herrera (BARCELONA)
Oscar Sole Salas (BARCELONA)
Antonio C. Contreras Morena (MADRID)
Ana Galán Camarena (VIZCAYA)
Alfonso Casado López (MALAGA)
J. Ignacio Serrano Calvete (ALAVA)
J. Alberto Toledano Múñoz (MADRID)
J. Antonio González Rojas (TARRAGONA)
José Luis Valdés (ASTURIAS)
Eduardo Ballesta Gumbau (ALICANTE)
David Baquero Abenza (MURCIA)
Manuel Urquízar Peralta (GRANADA)
David Martínez Esandi (GERONA)
Jorge García Franco (LA RIOJA)
Juan J. Quintero González (MADRID)
Narciso M. Jiménez Galindo (ALMERIA)
Alex Tinajero Montoya (CUENCA)
Jorge Areces Puertas (LA CORUÑA)
Daniel Carbonell Matilla (ALICANTE)
Rubén Cano Delgado (CADIZ)
L. Miguel Martín Carrero (TOLEDO)
Roberto Caiño García (PONTEVEDRA)
Guillermo Seguí Peláez (VALENCIA)
Daniel Rivera Martín (HUELVA)
Fco. Javier Aceituno Comino (JAEN)
Gonzalo Cámara Moro (SEGOVIA)
Jordi Bou Ruíz (BARCELONA)

GANADORES CONCURSO MEN IN BLACK

El agraciado con todos los juegos que SONY distribuya en España durante 1998 para PlayStation es:

Juan Miguel González Verdes (MADRID)

GANADORES CONCURSO ACE COMBAT 2

Los afortunados ganadores de 1 Ace Combat 2 y 1 NegCon pad han sido:

Ramón Quiñoy Cao (PONTEVEDRA)
Alexander García Crespo (VALLADOLID)
Manuel López Jarillo (SEVILLA)
J. Pedro Martínez Caparrós (BARCELONA)
Santiago Pardo Díaz (ALICANTE)
J. Carlos Ramos López (ZARAGOZA)
Luciano Rodríguez Redondo (MADRID)
Amparo Torres Ruíz (MALAGA)
M. Angel Castro Borrego (TARRAGONA)
Miguel Lage Martínez (SORIA)

Los afortunados ganadores de 1 Ace Combat 2 han sido:

J. Luis Nicolás Baeza (MURCIA)
Jorge Ayneto Barrau (HUESCA)
Oscar García González (BARCELONA)
Luis M. Viguer Sancho (VALENCIA)
M. Angel López Matamoros (MADRID)
M. Angel Jiménez Sánchez (CACERES)
Javier Mérida Nomparte (ASTURIAS)
Josu Roncero Moreno (LA RIOJA)
Ismael Núñez Rodríguez (ORENSE)
Tomás Cid Pedro (GERONA)

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO ABE'S ODDYSEE

Los afortunados ganadores de 1 Abe's Oddysee, 1 mando y 1 taza han sido los siguientes:

Daniel Valderrama (MADRID)
Evaristo Perelló Mora (ALICANTE)
Miguel González Garrucho (MALAGA)
Vanessa Pérez Fernández (LA CORUÑA)
Marcos Rodríguez Castiñeiro (PONTEVEDRA)
Antonio Llorens Molina (CASTELLON)
J. Daniel Jiménez Guillot (VALENCIA)
Juan Fco. del Ruste Rodríguez (ZARAGOZA)
Raquel Luengo Medina (VALADOLID)
Marco A. Moreno Fernández (TOLEDO)
Fco. Javier Moyano Méndez (SEVILLA)
Eduardo González Requena (ASTURIAS)
Inmaculada García Guiral (CADIZ)
Alberto Román Alfonso (GRANADA)
Jonatan Escola Ribes (LERIDA)
Javier Rodríguez López (NAVARRA)
Iván Rodríguez Hernán (CACERES)
J. Antonio Munuera Sánchez (MURCIA)
Roberto Fontana Royo (HUESCA)
Juan Diego Vicente Pérez (TERUEL)

NOS VAMOS DE
COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76





canadian
ULTIMAS NOVEDADES
TODO EN:
PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64
G.V. Fernando el Católico, nº 2
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)
Tel. 96 / 394 30 57
5º ANIVERSARIO
500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA FREBRERO











C/Benito Gutierrez 8.
28.008 Madrid.
Tlf. (91) 549 78 25
UPS Entrega en 24-48 horas

IMPORTACION: RESIDENT EVIL 2 / ALUNDRA/ FRONT MISSION INGLES
X MEN VS STREET FIGHTER/ NO TENEMOS TEKKEN 3 HASTA QUE SALG
IMPORTACION: F ZERO X / MISION IMPOSIBLE /MORTAL KOMBAT MYTH
IMPORTACION: VAMPIRE SAVIOR / REALBOUT SPECIAL / X MEN VS SF
ESPECIALISTAS EN SISTEMAS "MUERTOS", AMPLIO SURTIDO EN GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, 3DO, LYNX Y TURBO DUO.
CABLE ANTENA PSX 2.500 PTS
COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS
CAMBIO VENTA SEGUNDA MANO TODOS LOS SISTEMAS



STAR WARS. CIENTOS DE FIGURAS DISPONIBLES.ANTIGUA Y NUEVA COLECCION.

ACCESORIOS
CABLE RGB PSX 2.000
PAL CONVERTOR PSX 4.500
MANDO PSX 2.900
ADAPTADOR JUEGOS JAP SS 3.500
VIBRADOR NINTENDO 64. . . . 2.700
MANDO PSX DUAL SHOCK ANALOGICO CON VIBRACION. 6.500

Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

Grupo M.G.K. Internet: grupo_mgk@redestb.es

RED NACIONAL

Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"

¿Porque llamar a otros sitios?

Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios

(Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)

Directo de Japón y América todas las Novedades para tu consola.



PROFESIONAL/PROJECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos rápido antes que alguien se apodere de tu zona.











Tomb Raider II

DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
- Calle Nicaragua 57 - 59 Tel: (93) 410 55 95
- Gran Via Nº 1087 Tel: (93) 314 95 74
- Calle Joanot Martorell Nº14, SENTMENAT Tel: (93) 715 05 68

BILBAO
- C/ Particular de Allende Nº10, BARRIO SANTUTXU Tel: (94) 473 31 41
- C/ Belostikalle Nº18 CASCO VIEJO Tel: (94) 415 56 42

SEVILLA
- Calle Salineros s/n Tel: (95) 495 00 33

ZARAGOZA
- C/ Fueros de Aragon Nº 3-5 Tel: (976) 56 02 34

BALEARES
- C/ Obispo Severo Nº15 MAHON MENORCA Tel: (971) 36 63 72

GRAN CANARIA
- C/ Angel Guimeral Nº3 ARGUINEGUIN Tel: (928) 15 14 35

Gran turismo

NIGHTMARE CREATURES PlayStation

Teléfono: (96) 571 80 79

Fax: (96) 570 38 35

• • • • • • Entrega por SEUR 24 Horas • • • • • •









AHORA TIEMPO TE REGALA

LA GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO

GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO

EL CUERPO HUMANO

GRATIS DESDE EL 26 DE ENERO EN SU KIOSCO

CADA SEMANA UN LIBRO PARA TENER SIEMPRE A MANO Y CONSULTAR SIN ESFUERZO CUALQUIER DUDA

CON LA COLABORACIÓN DE





NAGANO
WINTER OLYMPICS'98
FIEBRE DE ORO
La gran emoción hasta el límite. El desafío: 16 países empiezan con 12 disciplinas principales. La pista de hielo se convierte en un infierno blanco, el salto de esquí se convierte en una catapulta y los esquiadores llegan al estadio, lo que significa el mundo entero: romperse el cuello para captar un movimiento vertiginoso. Y últimamente sólo el verdadero lema Olímpico cuenta-oro. Pero como en Nagano, la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Suerte. El nuevo punto culminante- el favorito el oro. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64.
¡Que comiencen los juegos!.
NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
SLALOM
AlpineSki
ITALY
12
NINTENDO64
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.
Nagano Winter Olympics '98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games © 1998 Konami. Konami is a registrared trademark of Konami Co., Ltd.
© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35
ESTA PROHIBIDO COPIAR Y ALQUILAR ESTE JUEGO ASI COMO SU VENTA DE SEGUNDA MANO.